COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 3月号 No.070
平成18年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第3号 通巻第70号

ARCADIA アルカディア

定価650yen
eb! enterbrain

全キャラ徹底攻略！
北斗の拳

●ついに開幕！
闘劇'06 地方予選（前半戦）速報!!

SEGA GOLFCLUB Network ProTour NEXT TOURS
Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
THE KING OF FIGHTERS XI
GuitarFreaksV2
アイドルマスター
エスプガルーダII
ベースボールヒーローズ
ザ ハウス オブ ザ デッド 4

ソウルキャリバーIII
鉄拳5 DARK RESURRECTION
機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
beatmaniaIIDX 13 DistorteD
メタルスラッグ6
式神の城III
クイズマジックアカデミー3

DrumManiaV2
アンダーディフィート
三国志大戦
GUILTY GEAR XX SLASH
カウンターストライク ネオ
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
マリオカート アーケードグランプリ
ポップンミュージック13 カーニバル

一気に吹き飛ばせ!!

最凶最悪の恐怖…

THE HOUSE OF THE DEAD 4

ザ ハウス オブ ザ デッド 4

この冬、日本全国に悪寒が走る!!
謎のCM放映中。
急げ!▶home page
http://hod4.sega.jp/

圧倒的な数のゾンビが最悪の恐怖と共に襲いかかる!!

今にも画面から飛び出すかと思うほどの超リアルなゾンビ達が圧倒的な数で迫り来る!
あなたはこのかつてない恐怖感に耐えることができるか?

フルオートマシンガンで大量のゾンビをなぎ倒せ!!

我が身を守る強力な武器「フルオートマシンガン」を使って、
次々に襲いかかる大量のゾンビ達を撃ちまくれ!
密集しているゾンビ達はサブウェポンの手榴弾で一掃だ!

62インチワイドモニターの
大迫力画面!!

雀荘モードをはじめ、新要素盛りだくさん!!

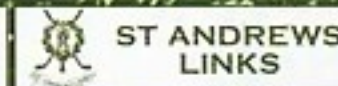
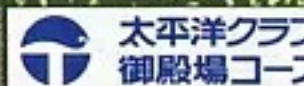
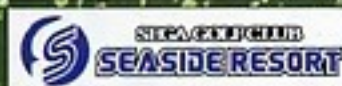
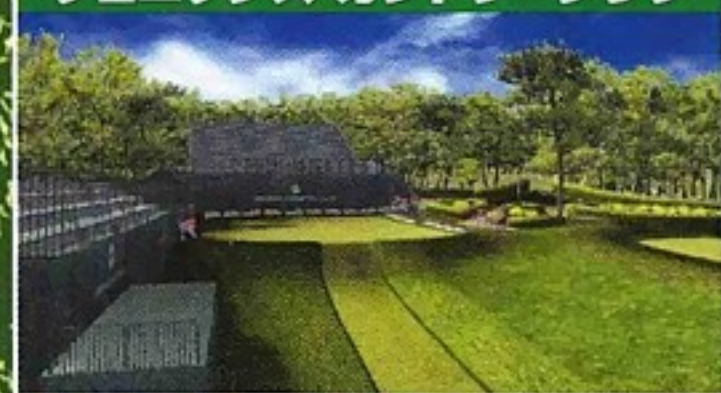
MJ.NET

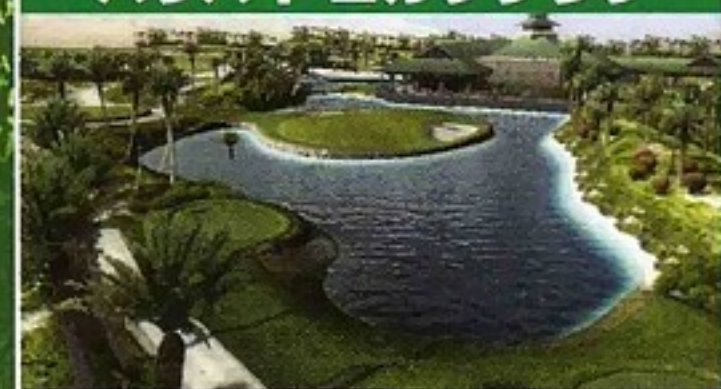
公式ホームページ　http://www.sega-mj.com/

新たに2コースを追加して新バージョンが登場!!

SEGA GOLF CLUB Version 2006 NEXT TOURS

セガゴルフクラブ バージョン2006 ネクストツアーズ

PHOENIX COUNTRY CLUB
Bali Hai GOLF CLUB
SEGA GOLF CLUB SEASIDE RESORT
太平洋クラブ 御殿場コース
ST ANDREWS LINKS

宮崎県の国内屈指の名門コース
フェニックス カントリークラブ

ラスベガスの高級リゾートコース
バリハイ ゴルフクラブ

公式ホームページ　http://sega-golfclub.com/

セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp　SEGA OFFICIAL WEB SITE: http://sega.jp/

扉はひらかれた…

2006年春発売予定

進化した、スタイリッシュなバトルに酔いしれろ!!

KOF MAXIMUM IMPACT II

SNK PLAYMORE

www.snkplaymore.co.jp

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年3月号(No.70)

http://www.arcadiamagazine.com/

目次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)

表紙の裏

昨年末から稼働が始まった『北斗の拳』。今号は、今までアルカディアではやったことのない手法で表紙を構成してみたが、いかがだろうか?

今話題のトキ対策をはじめ、実践的な攻略を掲載。(記事は次ページより)

世紀末覇者・トキ対策掲載!

掲載ゲームタイトル

連載記事

極みを目指し鍛錬あるのみ!

北斗の拳

研究が進み、どのキャラも強さが見えてきた本作。今回は連係&連続技の軸となるブーストの活用術や、最強と評されるトキの対策を中心にお届け。キャラ攻略もチェックし、戦力アップに役立てよう。

北斗の拳
■メーカー：セガ
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年12月上旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

ブーストを制す者は世紀末を制す!

ブーストを突き詰める

非常に自由度が高く、本作を象徴するシステムの一つであるブースト。今回は応用編ということで、一歩進んだ実戦的な活用法を紹介! 自分のキャラで応用できないか、チェックしてみよう。

Text：ハメコ。

突進力を生かして反撃に使う!

「高速で前進する」というブーストの特徴を生かせば、反撃時に距離の問題を解消できる。ハート様の弱アースクラッシュなど、「スキは大きいが間合いが離れて反撃が届きにくい」技は多い。こういった技にも、ブーストを使えば反撃できるワケだ。また、ケンシロウの強北斗有情猛翔破ガード後など、相手がブーストで反撃回避を狙う場面でも、ブーストで追い掛けての反撃が有効だ。

ブーストで接近～反撃は、相手が技を空振りしたスキや、ケンシロウの天破の構え、ジャギのガソリンといった特殊動作のスキを突く際にも活用できる。逆に、相手がブースト可能な状況では、不用意なけん制は禁物となるぞ。

ブーストの突進力を生かせば、ジャギの通常技→キャンセルガソリンといった連係にも、簡単に反撃することが可能。

中段&下段攻撃と組み合わせてガード崩しに使う!

攻撃を当てつつブーストでキャンセルした際は、ヒットストップ中に自キャラが動き出せる。これを利用した連係が、「➡＋弱Ⓟなどの中段攻撃Ⓑ しゃがみ弱Ⓚなど発生の早い下段攻撃」だ。防御側は立ち→しゃがみと素早くガードを切り替える必要があるため、中段をガードされても続く下段が決まりやすいのだ。なお、➡＋弱Ⓟがダウン誘発技の場合、ヒット時は空中の相手に対する連続技へと切り替えるのが理想となる。

中段を当てた瞬間にブーストし、すぐに下段攻撃。相手は分かっていてもガードしにくい、強力なガード崩し連係だ。

単発ヒット確認に使う!

ブーストによるキャンセルは、基本的に攻撃後は常に受け付けている。そのため、ヒット確認が遅れがちな単発技でも、ブーストから連続技へと容易につなぐことが可能。ケンシロウのしゃがみ強Ⓚなど、リーチに優れたダウン誘発技でけん制する際は、これを念頭に置くと攻撃力アップを図れるぞ。

単発のけん制技後は、ヒット確認してブーストからの連続技を決めるのが理想だ。

ゲージ1本で2回ブースト!?

ブーストを使用した後は、ブーストゲージが次の目盛りに向かって少しずつ減少を始める。実は、この減りかけのゲージでブーストを使うことが可能（その次点の残量から一定量消費）。次の目盛りまで減り切らなければ、再度ブーストを使ってもさらにゲージを消費することは無いのだ。この特性を活用すれば、ゲージ1本で2回ブーストを使う連続技が可能となるぞ!

例えばシンなら、南斗虐指葬からの連続技が強力に。ブーストで間合いを詰めてしゃがみ強Ⓟを決め……、

キャンセルで南斗迫破斬。この時点では、まだ減りかかりのブーストゲージが多く残っているので……、

さらにブーストでキャンセルできる。グレイヴシュートまで決めれば、ゲージ1本で星三つ奪取。オイシイ!

特殊な表記の見方

記事中で使用している略号は、以下の意味を表します。[特]＝特殊（ブースト）ボタン。エリアルジャンプ＝特定の技（グレイヴシュートなど）ヒット後にレバー上方向で行なえる特殊なジャンプ。自動ブースト＝バニシングストライクなどの後に➡で行なえる特殊なブースト。Ⓒ＝キャンセル、Ⓙ＝ジャンプキャンセル、Ⓑ＝ブーストによるキャンセル、Ⓐ＝エリアルジャンプ。

CRUSH!!

キャラ対策

わずかな死角を突け！ VS.トキ

完璧に見えるトキの連係だが、対抗する余地はある。それを状況別で解説しつつ、併せて各キャラ独自の攻略法も紹介するぞ。

Text:OYZ

立ち回りはどうする?

トキの連係は、主にしゃがみ強Ⓚを当てることから始まる。まずはそれが届かない間合いまで離れることが重要だ。遠距離ならレイ、サウザーの空中飛び道具や、ジャギ、ユダのトラップ系必殺技が生きる。ラオウなら北斗呑龍呼法を使ってもいいぞ。これらを嫌って強引に強Ⓚ北斗無想流舞で接近するトキには、後方ジャンプ攻撃がヒットしやすい。置いておく感じで出そう。

なお、しゃがみ強Ⓚの届く間合いになってしまったら、下表にある技で対抗しよう。

しゃがみ強Ⓚには、主に姿勢が低くなる技が有効。踏み込んでくるところに合わせる感じで出そう。

しゃがみ強Ⓚに対抗できる技

キャラ名	技名
ケンシロウ	しゃがみ強Ⓚ
トキ	北斗破流掌
ジャギ	しゃがみ強Ⓟ、グレイヴシュート
シン	しゃがみ弱Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ、南斗旋脚葬
サウザー	しゃがみ弱Ⓚ
ハート	どこからでもどうぞ(当て身版)
マミヤ	しゃがみ強Ⓟ

※掲載されていないキャラは特に無し

固め連係はどうする?

トキの強さの一つである【しゃがみ弱Ⓟ×1～2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）を繰り返す連係は、簡単には抜け出せない上、背後に回られるのでガードが難しい。そこで、思い切って画面端を背負うことをオススメする。背後に回られなくなるのでガードしやすく、無敵技で割り込む際に反対側へ出てしまうことも無くなる。対処が楽になるはずだ。

画面中央で固められた場合は、無理にアジリティーディフェンスを狙うと余計な攻撃をくらいやすい。じっくりガードしつつオーラゲージをためて、ガードキャンセルによる切り返しを狙った方がいい。なお、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚの間と、弱Ⓚ北斗無想流舞→しゃがみ弱Ⓟの間は、無敵技や発生の早い当て身で割り込める。「ここぞ！」という場面で狙おう。

トキの連係に下段が交ざることはほとんど無いので、立ちガードを重視。画面端を背負えば対処しやすくなる。

北斗無想流舞に合わせて無敵技。画面端なら逆側に出ることは無く、ヒット率が高くなる。

ガードキャンセルも重要な反撃手段。ガードクラッシュしてしまうキャラは、オーラゲージを確保して闘いたい。

起き攻めで勝負をかけろ!

連続技を決めた後は、続く起き攻めで気絶させられることが多い。反撃を恐れず攻め込もう。

オススメは、スキの小さいしゃがみ弱Ⓚを重ねる戦法。タイミングが良ければ、北斗砕覇拳を出されてもガードが間に合う。北斗酔舞撃で当て身されても、受けるダメージは小さいぞ。

なお、飛び道具を重ねる行動は危険。完全に重ねても北斗流弧陣で返されるので注意だ。

しゃがみ弱Ⓚをキッチリ重ねれば、リバーサルで北斗砕覇拳を出されてもガードが間に合うぞ。

VS.トキ キャラ別ワンポイントアドバイス

ケンシロウ

トキのしゃがみ強Ⓚにしゃがみ強Ⓚを合わせたら、ヒット確認してブースト→遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ 北斗蛇雷咬～と決めるのが理想。固めには無敵技を狙うだけでなく、ガードすることも重要。無想転生を狙うのも手だ。

ラオウ

トキと闘うには、反撃の手段が必須となる。まずは北斗呑龍呼法を使い、必殺技を強化しておきたい。また、オーラゲージはガードキャンセルに回すといい。画面端を背負って、迎撃をメインに闘っていこう。

トキ

同キャラ戦で勝負を分けるのは、やはり連続技の精度。P009の連続技Ⅰはマスターしておこう。後は、しゃがみ強Ⓚやしゃがみ弱Ⓟを読んだら北斗砕流掌で当て身したい。加えて、思い切って投げを狙うことも必要だ。

ジャギ

遠距離ではガソリンをばらまく行動が有効。トキの連続技が決まりにくくなるぞ。また、しゃがみ強Ⓚにはしゃがみ強Ⓟやグレイヴシュートを合わせて対抗しよう。連係への割り込みは、北斗羅漢撃が最適だ。

シン

【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】は、最速のしゃがみ弱Ⓚで割り込める。しゃがみ弱Ⓟから弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）を出されても、しゃがみ弱Ⓚで止めやすい。後者は最速で出すと逆に出てしまうが、しゃがみ弱Ⓚが有効なことは間違い無い。

レイ

間合いを離して飛燕流舞でけん制し、地上からの接近を防止。跳び込みは空対空で勝負しよう。ジャンプ弱Ⓚで迎撃すれば大きな見返りを望めるぞ。しゃがみ強Ⓚには、早めに南斗虎破龍を合わせればヒットしやすい。

ユダ

定番の固め連係に対しては、しゃがみ強Ⓚ部分をガード直後にガードキャンセルで俺を利用したのか～!!を出せば、通常投げや発生の早い打撃技で割り込めるぞ。また、南斗鷹爪破斬での割り込みも有効だ。

サウザー

南斗爆星波をばらまいてけん制しつつ、接近するチャンスをうかがう。しゃがみ強Ⓚには、しゃがみ弱Ⓚを合わせつつ極星十字拳につなぐといい。固められたときは、早い段階でガードキャンセルを出して対処しよう。

ハート様

立ち回りでの単発しゃがみ強Ⓚに、当て身版どこからでもどうぞを合わせたい。ガードキャンセル版は決めにくいので控えめに。しゃがみ強Ⓚは、アジリティーディフェンスするかバックステップでかわせば、ハートのAが決まりやすいぞ。

マミヤ

固め連係には、前転での割り込みを狙う。しゃがみ強Ⓚを回避でき、五分の状態で間合いを離せるぞ。また、北斗無想流舞後にしゃがみ弱Ⓟを出してくる相手には、バックスラッシュキックでの割り込みが有効だ。

欄外世紀末 ●起き攻め補足:トキは起き上がりに秘孔・刹活孔(相手)を出してくる場合がある。この技は攻撃発生前に無敵時間が切れるので、攻撃持続時間の長い技を重ねればつぶすことができる。また、めくりジャンプ攻撃も対策になるぞ。秘孔・刹活孔(相手)をカウンターヒットでくらうと星を一気に三つ奪われる上、状況によってはそのまま一撃必殺奥義を決められてしまうので、十分注意しよう。

対戦攻略

ケンシロウ

通常ヒットで相手の星を奪える必殺技を連続技に組み込み、大ダメージを与えつつ相手に死兆星を輝かせろ！

Text:ケンちゃん

ガード困難な連係を組み立てる

中段の➡＋弱Ⓟは見切られやすいが、ヒットストップ中に動き出せるブーストを利用すれば、ガード困難な連係を作り出せる。➡＋弱Ⓟを当てた瞬間に素早くブースト～しゃがみ弱Ⓚと出すと、瞬時に中段→下段と攻撃できるので、相手はガードが困難なのだ。

その後は近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚまで出し、➡＋弱Ⓟガード後にしゃがみ弱Ⓚがヒットしていたら、北斗蛇雷咬につないで連続技へ。➡＋弱Ⓟがヒットしていた場合も、空中の相手に遠距離立ち強Ⓚまで連続ヒットするため、同様にキャンセル北斗蛇雷咬から連続技に持ち込めるぞ。

相手は分かっていてもガードすることが難しい連係なので、接近戦でブーストゲージがたまっている場合は積極的に狙おう。

相手はガード段の切り替えが難しく、ヒット率が高い。状況に応じて連続技を変えよう。

北斗七星ゲージを奪う連続技

Ⅰは画面端限定。バニシングストライク後はレバー⬇or⬆で［特］～強Ⓟとずらし押ししないと、空中で拾いにくいので注意。なお、画面中央のしゃがみ強Ⓚ先端ヒットからでも、ブースト→バニシングストライクとつなげば同様の連続技を決められるぞ。

Ⅱは、バニシングストライクを当てたら一瞬遅らせて［特］～強Ⓚずらし押しで立ち強Ⓚを出し、最速で天破活殺を出して高い位置でヒットさせるのがポイント。

Ⅲは、しゃがみ弱Ⓚからキャンセル必殺技の感覚で「⬇⬊➡＋［特］～強Ⓟずらし押し」と入力すると決めやすい。トキのみ決まらないので、バニシングストライク後を近距離立ち強Ⓚ Ⓒ【北斗蛇雷咬 Ⓙ 空中ダッシュ強Ⓟ】×4→天破活殺にしよう。

Ⅱは、本文の通りに天破活殺を出せば、この位置でヒット。硬直が解けた瞬間に近距離立ち弱Ⓟを出せば拾えるぞ。

星を重視した連続技

Ⅰ　（相手画面端）しゃがみ強Ⓚ→バニシングストライク Ⓑ【しゃがみ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒ 秘孔・醒鋭孔→天破活殺　※トキ以外用、星三つ奪取

Ⅱ　（相手画面端）しゃがみ強Ⓚ→バニシングストライク Ⓑ 近or遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ 天破活殺→近距離立ち弱Ⓟ Ⓒ 弱北斗有情猛翔破　※トキ用、星三つ奪取

Ⅲ しゃがみ弱Ⓚ×2 Ⓑ 秘孔・醒鋭孔 Ⓑ バニシングストライク（→自動ブースト）→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ 北斗蛇雷咬｛Ⓙ 空中ダッシュ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ Ⓒ 北斗蛇雷咬｝×2 Ⓙ 空中ダッシュ弱Ⓟ→天破活殺　※星三つ奪取

対戦攻略

ラオウ

連続技の強さはかなりのもの。決めるチャンスを見逃さないことが重要だ。あらゆる状況から星を奪っていこう。

Text:MVP

空中ダッシュ弱Ⓚでめくりを狙う

北斗羅裂拳を決めた後は、北斗呑龍呼法でストックを増やすほか、起き攻めでめくりを狙う戦法も覚えておきたい。北斗羅裂拳の当たり方にもよるが、少しダッシュした後に低空空中ダッシュ弱Ⓚで攻めればめくりになるぞ。ダッシュする距離を短くすれば、（やや見切られやすいが）正面になるのでガードを揺さ振れる。

この起き攻めのポイントは、北斗羅裂拳でオーラゲージを一気にためた後にラッシュを仕掛けている点。ヒット時は無想陰殺を使った連続技を決めやすく、ガードされても無想陰殺での暴れつぶしを盾に攻められるのだ。

北斗羅裂拳がヒットした後は、起き攻めでめくりを狙うチャンス。低空空中ダッシュ弱Ⓚからの連続技を狙おう。

中段から積極的に攻める

中段の➡＋弱Ⓚは、慣れている相手にはガードされやすい。そこで、相手に当てた瞬間にブースト→しゃがみ弱Ⓚとずらし押しで入力してみよう。中段の後に素早く下段を狙えるので、相手のガードの切り替えが遅れやすいぞ。

ヒット時は連続技のチャンス。ブーストゲージ2本から仕掛けた場合は、ブーストを使った連続技を狙おう。最後にバニシングストライクで使い切ってしまうので、残しておいても意味が無いぞ。

中段の後に間髪いれず下段を見舞う。相手はガードの切り替えが難しくなるぞ。

バクチ的けん制行動

中間距離でこう着したときは、遠距離立ち強Ⓚ→ブーストで攻めると面白い。遠距離立ち強Ⓚは持続時間が長いため相手に当てやすく、その後は再度ブースト→遠距離立ち強Ⓚ→グレイヴシュートで、一気に連続技へ持ち込める。

これはブーストゲージ1本で可能な上、遠距離立ち強Ⓚの先端がヒットしても決めることが可能。普段は動きの重いラオウだからこそ、中間距離からの素早い奇襲はヒットしやすいぞ。初段が遠距離立ち強Ⓚなので、きっちり連続技を決めれば破壊力は抜群だ！

中間距離からたまに奇襲してみると面白い。相手に好き勝手させないのが重要だ。

欄外世紀末

●ケンシロウ補足：上記ガード崩し連係の➡＋弱Ⓟヒット時は、ブースト【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】→北斗蛇雷咬→空中ダッシュ強Ⓟ→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】→天破活殺を決めよう。

●ラオウ補足：空中叙から追撃を決めるのが連続技の基本だが、後半は補正が掛かりどの技もダメージが変わらないので、しゃがみ弱Ⓟ連打が有効になる。大体10発ほど決められるぞ。

対戦攻略

トキ

背後に回れない画面端は、空中から崩す。連続技はヘヴィーストライク始動などを紹介するぞ。これで死角は無し！

Text：OYZ

画面端の攻め

北斗無想流舞（前方）で相手の背後に回れない画面端では、しゃがみ弱Ⓟの後などに、空中ダッシュから二択を仕掛けるといい。

ここで使う選択肢は、空中ダッシュ強Ⓟor強Ⓚでの跳び込みと、空中ダッシュ北斗翔輪脚→着地投げの二つ。後者は対空技を出す相手と、ガードしがちな相手の両方に有効。北斗翔輪脚は着地硬直がジャンプ攻撃と変わらないので、着地後の投げが決まりやすいぞ。

手を出した相手に当て身が成功したら、下りで弱Ⓟを出しておく。これがヒットすれば……。

画面端に追い詰めたら、低空空中ダッシュから攻める。当て身技の北斗翔輪脚は、トキならではの選択肢だ。

壁を使ったいつもの連続技が決まるぞ（欄外参照）。北斗有情断迅拳まで決めて一気に体力＆星を奪おう。

連続技解説

Ⅰは画面中央でのハート様以外に決まる連続技。Ⅱは、ヘヴィーストライクが当たった瞬間にブーストを使用。ヒットストップがキャンセルされ、しゃがみ強Ⓟが連続ヒットするようになるのだ。

Ⅲは、壁吹っ飛びからグレイヴシュートにつないで星を奪う連続技で、後半のバニシングストライク→グレイヴシュートのつなぎがキモ。しゃがみ強Ⓟ後、素早く強Ⓟ強Ⓚ［特］同時押し→弱Ⓟ強Ⓟ［特］同時押しと入力しよう。

これは連続技Ⅰ。昇りジャンプ強Ⓟ↓北斗無想流舞（垂直）で着地したら、素早くしゃがみ強Ⓟを出して拾おう。

応用連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞→しゃがみ強Ⓟ（1段目）→グレイヴシュートⒶ昇り強ⓅⒸ空中北斗無想流舞（垂直）→しゃがみ強Ⓟ（1段目）→グレイヴシュートⒶ昇り弱ⓅⒸ天翔百裂拳（2段目）Ⓒ空中北斗無想流舞（垂直）→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ（2段目）】Ⓒ北斗有情断迅拳

Ⅱ ヘヴィーストライクⒷしゃがみ強Ⓟ（1段目）Ⓑバニシングストライク（→自動ブースト）→｛【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞｝×3～4→【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ北斗有情断迅拳

Ⅲ（画面端）投げⒸ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）→【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→➡＋強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）→【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ→➡＋強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）→｛【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞｝×2～3→しゃがみ強Ⓟ（1段目）Ⓑバニシングストライク ⒷグレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ天翔百裂拳（4段目）Ⓒ空中北斗無想流舞（垂直）→北斗有情断迅拳

対戦攻略

ジャギ

立ち回りでの守りの強さは、全キャラ中屈指といえるジャギ。連続技を覚え、攻撃と防御をバランス良く強化せよ！

Text：パチ

マッチ待ちが熱い!!

ガソリンの後ろで待つ戦法に、マッチで引火させる行動を加えれば、守りがより強固になる。

引火時は大きな火柱が発生。ハイジャンプ以外では跳び越されにくい上、燃えている時間が長いため、次のガソリンを比較的安全に出せるぞ。また、引火時は微量ながらブースト＆オーラゲージが増加するので、ガソリン→マッチ→ガソリン……と繰り返せば、ゲージをためることが可能だ。

ジャンプ弱Ⓟでの空対空が間に合わない状況は、マッチで相打ちを狙う。ジャンプ攻撃をくらってしまうが、相手には火柱がカウンターヒットし、星を一つ奪える。状況次第ではジャンプ弱Ⓟで追撃でき、ジャンプ強Ⓟ→バニシングストライク（ダウン追い打ち）とつなげば、星を二つ奪えるぞ。

火柱はほとんどの飛び道具と相殺しないが、相手も近付けないので問題無し！

さらに強力な連続技を！

Ⅰは、相手が壁に当たるタイミングで遠距離立ち強Ⓚを合わせよう。最後の昇り→下りのジャンプ攻撃は、相手の位置が高い場合は下りを弱Ⓟに変えること。

Ⅱは、画面中央かつ相手が画面端に近い位置で決める連続技。ジャギが画面端に近いと、ブーストゲージを3本消費してしまう。

Ⅲはジャギが画面端に近いとき用。相手が壁に当たるタイミングでヘヴィーストライクを合わせ、その後は相手が壁に当たったらブーストをしよう。

Ⅳはバニシングストライク後、相手が壁で跳ね返ったところにグレイヴシュートを当てよう。

グレイヴシュートはできるだけ近めの位置で当てる。出すタイミングを覚えよう。

実戦向き連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓟ】Ⓑバニシングストライク（→自動ブースト）★→遠距離立ち強ⓀⒿ【昇り弱Ⓚ→弱Ⓚ→下り弱Ⓟ】（→着地）→ジャンプ【昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ】×2→｛良くできた弟～～～!!｝ or ｛北斗羅漢撃｝

Ⅱ（Ⅰの★後）グレイヴシュートⒶ昇り北斗千手殺→｛北斗羅漢撃｝ or ｛Ⓑ【近距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒ良くできた弟～～～!!｝

Ⅲ（Ⅰの★後）ヘヴィーストライクⒷ｛近距離立ち強ⓀⒸ良くできた弟～～～!!｝ or ｛【近距離立ち強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ北斗羅漢撃｝

Ⅳ｛【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→】｝ or ｛しゃがみ強Ⓟ（カウンターヒット）｝→バニシングストライク（→自動ブースト）→グレイヴシュートⒶ昇り北斗千手殺（2～3ヒット）Ⓑジャンプ【昇り弱Ⓚ→弱Ⓚ→下り弱Ⓟ】（→着地）→ジャンプ【昇り弱Ⓚ→下り弱Ⓚ】×1～2→良くできた弟～～～!!

欄外世紀末

●トキ補足：北斗翔輪脚→下りジャンプ弱Ⓟ後は、しゃがみ強Ⓚ→弱Ⓚ北斗無想流舞→【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ】→弱Ⓚ北斗無想流舞｝×2～3→【しゃがみ強Ⓟ（1段目）→しゃがみ強Ⓚ】→北斗有情断迅拳が決まる。

●ジャギ補足：連続技Ⅳの近距離立ち強Ⓚ→バニシングストライクは、入力が早いと遠距離立ち強Ⓚに化けてしまうので注意。近距離立ち強Ⓚが当たった後、少し遅めに入力しよう。

対戦攻略

シン

バニシングストライクが連続技、連係共に有効。どん欲に狙い、ヒットしたら連続技で一気に星を三つ奪おう。

Text：KYO

バニシングストライクを使いまくれ！

バニシングストライクは、ガードされても反撃を受けず、オーラ＆ブーストゲージの増加量が多い出し得な技。ブーストでキャンセルすれば固め続けられるので、近距離での連係に交ぜていこう。

連続技に使う場合は、しゃがみ弱Ⓚ×2～3後にブーストから出すか、近距離立ち強Ⓟから出すといい。しゃがみ弱Ⓚ後は先端からでもつながり、近距離立ち強Ⓟ後はゲージを使わずにつながるぞ。

各種ゲージの増加量が多く、反撃を受けにくい。ブーストを使って固め続けるのも有効だ。

接近戦では、のけぞりが長い近距離立ち強Ⓟからバニシングストライクまで出し切る。ガードされても……、

ブースト後はしゃがみ弱Ⓚと南斗虐指葬を使い分けて二択を迫ろう。展開が早いので見切られにくいぞ。

連続技で星を三つ奪え！

Ⅰは、自分が開始直後より画面端に近い状況で狙える。ケンシロウには、南斗千手斬を遅めに出すこと。トキとハート様には、遠距離立ち強Ⓚを遠距離立ち強Ⓟ（1段目）にする。シンには南斗追破斬が入らないので、遠距離立ち強Ⓚから南斗追破斬につなぐか、南斗千手斬～追加攻撃で締めよう。

Ⅱは、Ⅰが入らないユダ用の連続技。ただし、画面中央付近で決めないと、ヘヴィーストライクが入らないことに注意。

Ⅲはしゃがみ強Ⓟを引き付けて出せば、以降は最速でつなげばOKだ。しゃがみ強Ⓟは↓or↙＋強Ⓟ［特］同時押しで、グレイヴシュートは弱Ⓟ強Ⓟ［特］同時押しで入力すると簡単だ。画面端では、南斗虐指葬後に直接しゃがみ強Ⓟを決めよう。

ヘヴィーストライクは、試合開始直後の位置を過ぎた辺りで出す。その後の近距離立ち強Ⓟは密着してから出そう。

星を三つ奪う連続技

Ⅰ｛しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓑ｝or｛［しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ］→｝バニシングストライク（→自動ブースト）→ヘヴィーストライクⒷ近距離立ち強Ⓟ→→＋弱Ⓟ→★遠距離立ち弱Ⓟ→→＋弱Ⓟ→遠距離立ち強ⓀⒸ南斗千手斬→南斗追破斬（ダウン追い打ち）　※ユダ以外用

Ⅱ（Ⅰの★後）［遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ（2段目）］Ⓒ南斗千手斬→南斗追破斬（ダウン追い打ち）　※ユダ用

Ⅲ 南斗虐指葬→ブーストしゃがみ強ⓅⒸ南斗追破斬ⒷグレイヴシュートⒶ［強Ⓟ→強Ⓚ］Ⓒ弱南斗獄屠拳

対戦攻略

レイ

空中からの攻撃、特に画面端での空中ダッシュを使った攻めは継続性があり強力。防御面では断己相殺拳が頼れる。

Text：OYZ

空中ダッシュで攻めを継続

接近戦ではまず【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】とつなごう。ヒット時はバニシングストライクから連続技Ⅲを決め、ガード時はジャンプキャンセル空中ダッシュで攻めを継続するのが理想だ。

空中ダッシュから出す技は、主に強Ⓚと【弱Ⓚ→強Ⓚ】の二つ。前者は暴れつぶし用で、近距離立ち強ⓀⒿ空中ダッシュ強Ⓚを繰り返せば、無敵技以外ではほぼ割り込まれない。一方、後者はガードを崩し用で、しゃがんだ相手に強Ⓚがヒットしやすい。最初からしゃがんでいる相手には弱Ⓚしか当たらないが（強Ⓚが出ない）、その後の状況はレイ有利だ。

近距離立ち強Ⓚは相手の硬直が長い。その後に空中ダッシュ強Ⓚを出せば、通常技では割り込まれない連係になるぞ。

断己相殺拳活用法

出始めは相手の攻撃を1発だけ耐えられる断己相殺拳は、起き上がりに出すと有効。タメずに出せばまずつぶされないので、安全に攻守を逆転できるぞ。また、こう着状態を打破するために使うのもアリ。この場合は遠距離から最大までタメて放出。ガードさせつつヘヴィーストライクを狙おう。

困ったらぶっ放し断己相殺拳。ローリスクで切り返せるので頼りになるぞ。

連続技解説

Ⅰはダメージを重視しつつ、星を一つ奪う連続技。Ⅱは割り込みからの連続技。ブースト後のジャンプ強Ⓟは、若干遅めに出すのがポイントだ。Ⅲは星を三つ奪う連続技。バニシングストライクは遠距離立ち強Ⓚに化けないよう、少し遅めに入力すること。オーラゲージがあるなら、繰り返し部分を1セットにして遠距離立ち強Ⓟ→空中ダッシュ弱Ⓚ→南斗凄気網波につなぐと安定しやすい。

応用連続技

Ⅰ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】Ⓙ空中ダッシュ強ⓅⒸ南斗鶴翼迅斬Ⓙ【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ】→南斗凄気網波（ダウン追い打ち）

Ⅱ 強南斗撃星嚇舞（4段目）Ⓑジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ（垂直にエリアルジャンプして）【弱Ⓚ→強Ⓚ】Ⓒ飛燕流舞

Ⅲ【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ】→バニシングストライク（→自動ブースト）→近距離立ち強Ⓟ→｛グレイヴシュートⒶ昇り南斗迅襲嚇斬（斜め前下）→弱Ⓚ｝×2Ⓒ南斗鶴翼迅斬

欄外世紀末

●シン補足：連続技ⅠとⅡは、近距離立ち強Ⓟからならブーストゲージ1本で可能。難しいと感じたら、以前紹介した｛近距離立ち強Ⓟ→南斗千手斬｝×2→南斗追破斬（ダウン追い打ち）を決めよう。

●レイ補足：断己相殺拳は、出した瞬間から攻撃を耐える性能（スーパーアーマー）がある。ただし、投げに対しては無防備。また、下降中は行動可能で、空中オーラガードをすると安全だ。

対戦攻略

ユダ

コマクに続き、ダガールにも秘密があった。デメリットがあるものの、うまく使えば確実な戦力アップにつながるぞ。

Text：KYO

暴れやジャンプへの対策を考える

配下を使った連係は、暴れやジャンプに弱いのが難点。これらの対策となる連係も交ぜよう。

オススメは、しゃがみ強Ⓟなどから遠距離立ち強Ⓚや遅めの伝承烈波を出す連係。どちらもⒷしゃがみ強Ⓟまで出し切り、ヒット時はⒷバニシングストライクとつないで連続技を狙おう。ゲージの残量によっては、ブーストゲージ1本で狙えるのでお得だ。

バニシングストライクを連係に組み込むのもアリ。ヒット時は高威力の連続技を狙える上、ガードされてもオーラ＆ブーストゲージの増加量が多いため、試合を有利に進められるぞ。また、攻撃判定が強いので、立ち回りで使うのも有効。スキが若干大きいので、反撃してくる相手にはブーストでフォローしつつ使おう。

リターンの大きいバニシングストライクを使って、相手にガードを意識させよう。

ダガールを使って連係に割り込め！

俺を利用したのか～!!は、ダガールを身代わりにして、ユダの硬直をキャンセルする技。ガード中にも出せるので、トキの【しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚ】Ⓒ弱Ⓚ北斗無想流舞（前方）の繰り返しなど、強力な連係への割り込みに使える。成功後は、近距離立ち弱Ⓚや投げなどで反撃しよう。

俺を利用したのか～!!をうまく使えば、守りを強化できる。相手に攻め込ませるな！

ダガールが真っ二つ!?

俺を利用したのか～!!成功後は、ダガールが呼び出された際にユダを攻撃するようになる。このダガールに南斗鷹爪破斬を決めると、ラウンド中はダガールが使えなくなるが、オーラ＆ブーストゲージが満タンになるぞ。イチコロ、投げ、画面端のしゃがみ強ⓀⒸスタンプ・ザ・UD→遠距離立ち強Ⓟ、バニシングストライク（→自動ブースト）→【しゃがみ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ】Ⓒスタンプ・ザ・UDなどの後に素早く呼び出し→南斗鷹爪破斬と出せば、連続ヒットさせつつ上記現象を発動させられる。

狙える場面は意外と多い。ダガールが使えなくなるので、大幅にリードしているときやトドメに狙うといいだろう。

ワンポイントキャラ対策

VS.シン

ガードクラッシュと南斗虐指葬による崩しが怖いシン。対処が甘いと一気に勝負を決められてしまうぞ。

Text：KYO

固めには付き合うな！

南斗白燕転翔（前）→ジャンプ強Ⓚを軸とした連係は、シンの固めの基本。この連係に対しては、オーラガードでしのぐか、発生の早いジャンプ攻撃や上方向に強い技でジャンプ強Ⓚをつぶそう。無敵時間のある必殺技なら確実につぶせる上、カウンターヒットして星を奪えるのでオススメだ。

オーラガードをすればすぐに間合いが離れる。リスクが小さいので忘れずに使おう。

南斗虐指葬の特性を覚えよう

南斗虐指葬には発生の早い技での暴れが有効だが、暴れても投げられることがある。これは、起き上がり後の対投げ無敵時間が、技を出した瞬間に無くなることが原因。暴れを読まれると一方的に投げられてしまうのだ。起き上がり時は、相手が対応してくるようなら暴れない選択肢も交ぜよう。

相手が暴れを読んで南斗虐指葬を重ねるようなら、暴れずに対処。空振りに反撃したい。

ワンポイントキャラ対策

VS.ユダ

出されるだけでイヤなダム決壊。ハイジャンプで逃げるのが安全だが、ガードする選択肢もアリだぞ。

Text：KYO

間合いに応じたダム決壊対策

ダム決壊の1段目をガードした後は、ユダ側が有利なのでジャンプで逃げるのは難しい。この場合は、ひとまずオーラガードでガードを固めよう。このとき、ユダがヘヴィーストライクでガード崩しを狙ってくるようなら、ガードキャンセルを出すのが賢明だ。

一方、1段目が空振りした場合は反撃を決めるチャンス。間合いが遠過ぎなければブースト～掴み投げが確定する上、その演出でダム決壊をやり過ごせるぞ。

掴み投げが無いキャラや間合いが遠い場合は、後方ハイジャンプから頂点付近で空中ダッシュをするのが比較的安全。攻撃は出さず、降り際にオーラガードを使うと安全だ。逃げるのが目的なら、トキの強Ⓟ北斗無想流舞（前方）or北斗無想流舞（垂直）→空中ダッシュ→空中北斗無想流舞（垂直）、レイの3段ジャンプ→各種空中必殺技もアリだ。ハート様はジャンプの着地硬直が大きいので、ガードをした方が安全な場合が多いぞ。

開始直後くらいの間合いなら、暗転後にブースト～掴み投げが確定する。シンなら南斗虐指葬を使ってもいいぞ。

欄外世紀末
●ユダ補足：リベンジダガールに南斗鷹爪破斬を決めるのは、トドメの連続技以外にタイムオーバー直前が狙い目だ。逆に、相手を倒し切れない状況で狙うのは控えた方がいい。
●シン対策補足：南斗虐指葬は空振りのスキが小さいため、垂直ジャンプで回避しても反撃は決めにくい。ヘタに垂直ジャンプ攻撃を狙うと、逆に南斗雷震掌をくらう可能性があるので注意。

対戦攻略

サウザー

連係とけん制を強化して、怒とうの攻めを展開しよう。攻めの天敵になるガードキャンセル対策も覚えたい。

Text MVP

極星十字拳ブーストで攻める

固めに使いやすい極星十字拳（否退）と、連続技に重宝する極星十字拳（否媚）からのブーストはサウザーの基本だが、ガードされたときはディレイをかけて極星十字拳（否省）へつなぐのも有効。ガードされると反撃を受けてしまうが、相手に当てた瞬間に［特］～強Ⓟずらし押しと入力してブーストからジャンプ強Ⓟを出せば、攻め続けることが可能だ。

このジャンプ強Ⓟは連係として優秀なのはもちろん、極星十字拳（否省）ヒット時は連続ヒットし、相手はダウン回避不能。グレイヴシュート絡みの連続技を決め、星を奪っていこう。

極星十字拳（否省）を当てつつブースト→ジャンプ強Ⓟで強襲！ ヒット時は連続技を狙えるのでかなり有効だ。

バニシングストライクを活用

サウザーのバニシングストライクは、攻撃時のやられ判定が小さく、上から斜め上に対して強力な攻撃判定を持つことが判明。

この攻撃判定を生かせば、中間距離で空中ダッシュ対策として使ったり、相手のハイジャンプに対して置いておく形の対空として使うことができる。空中でヒットさせた後はもちろん自動ブーストから追撃でき、この場合は地上ヒット時よりもその後のジャンプ攻撃ループが決めやすいぞ。

けん制能力が高いバニシングストライク。ヒット時の見返りが大きいので使っていこう。

ガードキャンセル対策

攻めの起点になる空中ダッシュ強Ⓟはガードキャンセルを狙われやすく、その場合はガードできず切り返されてしまう。そこで登場するのが、空中ダッシュ強ⓅⒸ空中彷翔十字凰。相手のガードキャンセルをつぶすことができ、さらに星を二つ奪えるので相当なプレッシャーになるはずだ。

ポイントは、空中ダッシュ強Ⓟ後に彷翔十字凰のレバー部分まで入力しておき、相手のガードキャンセルを見てからボタンを押すこと。無駄にオーラゲージを消費しないのでかなり強力だ。

相手のガードキャンセルを見てから彷翔十字凰。レバー部分を入力しておこう。

対戦攻略

ハート様

ブーストを使えない分、戦術の幅は狭くなりがち。細かいネタや連続技を強化することで、世紀末を生き抜くのだ。

Text ハメコ。

スーパーアーマー特性を活用せよ!

ジャンプ強Ⓟの動作中に着地すると、スーパーアーマー特性が着地硬直に残る。そこで、画面端での空中投げやハートのA後、相手の起き上がりに空中ダッシュ強Ⓟ（タメ）を空振りさせてみよう。相手がつられて手を出してきたら、スーパーアーマーで耐えて立ち弱Ⓟからの連続技を狙うのだ。

中間距離でけん制する際は、逃げちゃダメを出してから技を出せば、単発のけん制に耐えられる。

画面端での起き攻めに、空中ダッシュ強Ⓟ空振りを取り入れてみよう。起き上がりに合わせて着地し……、

小技による反撃を誘う。スーパーアーマー特性のおかげで1発分耐えられるので……、

すかさず【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ】始動の画面端用連続技をたたき込み、一気に大ダメージを与えよう！

画面端の連続技を突き詰める

ⅠとⅡは、強アースクラッシュで星と回復可能体力を奪うもの。Ⅰはケンシロウ、トキ、シン、レイ、ユダ限定。Ⅱはケンシロウ、レイ、マミヤ用で、シン、ユダにはループ部分を1セットに。ラオウ、トキ、ジャギ、サウザー、ハート様には、立ち弱ⓅⒸ弱ダンクレシーブを省く必要がある。ハート様には、2セット目の空中ダッシュ強Ⓚを弱Ⓟにすること。

Ⅲ以降は、画面端に向かって投げた後の連続技。Ⅲはケンシロウ、トキ、ジャギ、レイ用で、トキのみしゃがみ弱ⓅⒸ強アースクラッシュが決まらない。シンには、ハートのAの代わりにしゃがみ弱ⓀⒸ強アースクラッシュでダウン追い打ちしよう。Ⅳはユダ、サウザー、マミヤ用。ハート様には投げ→立ち強ⓀⒸ弱ダンクレシーブ→しゃがみ弱ⓀⒸ強アースクラッシュで（ラオウは欄外参照）。Ⅴはハートのを組み込んだもの。ラオウ、ユダ、サウザー、ハート様、マミヤ用だ。

画面端用強力連続技

Ⅰ 【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ強ダンクレシーブ→【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ弱ダンクレシーブ→しゃがみ弱ⓅⒸ強アースクラッシュ

Ⅱ ｛ガードキャンセル版どこからでもどうぞ｝or｛しゃがみ弱Ⓚ→バニシングストライク｝（→自動ブースト）→｛立ち強ⓀⒿ空中ダッシュ強Ⓚ｝×2→弱ダンクレシーブ→立ち弱ⓅⒸ弱ダンクレシーブ→しゃがみ弱ⓅⒸ強アースクラッシュ　※マミヤにはループ部分1セットから→立ち強ⓀⒸ弱ダンクレシーブ→しゃがみ弱ⓀⒸ強アースクラッシュに

Ⅲ 投げ→弱ダンクレシーブ★→【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ強ダンクレシーブ→｛立ち弱ⓅⒸ弱ダンクレシーブ→しゃがみ弱ⓅⒸ強アースクラッシュ｝or｛ハートのA｝

Ⅳ 投げ→弱ダンクレシーブ→【立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ】Ⓒ弱ダンクレシーブ→しゃがみ弱ⓀⒸ強アースクラッシュ

Ⅴ 投げ→弱ダンクレシーブ→立ち強ⓀⒸハートのA

※立ち弱Ⓟはすべて1段目

欄外世紀末

●サウザー補足：画面端に近い場合、暴れ防止技として下段のしゃがみ強Ⓚを使ってもいい。キャンセル投槍で追撃でき、状況によってはさらにグレイヴシュートからの連続技で星を奪える。

●ハート様補足：画面端の投げ始動連続技だが、ラオウには大した追撃が決まらない。投げ→立ち弱Ⓟ→弱ダンクレシーブ→しゃがみ弱Ⓚ→弱アースクラッシュが精いっぱいだ。

対戦攻略

マミヤ

防御力が低い半面、相手の北斗七星ゲージを減らす能力はかなり高いマミヤ。ワンチャンスに勝負をかけよう。

Text:ケンちゃん

メットボムを使った起き攻め

バニシングストライクからの連続技後、およびバインドトリック→（ジャンプ頂点付近で）弱Ⓚ→着地バックステップ後は、相手の起き上がりにメットボムを重ねるチャンス。ここでメットボムの硬直をキャンセルしてヘヴィーストライクを出せば、ガード硬直中の相手にヘヴィーストライクがヒット。非常に強力な連係となる。

ヘヴィーストライク後は、メットボムヒット時に相手が吹っ飛ぶことも考え、ブーストから近距離立ち強ⓅⒸバインドトリックで追撃するのが安定。この時点で画面端かつ相手の北斗七星ゲージが無ければ、右記の連続技IIを決めて一気に勝負を付けてしまおう。なお、オーラゲージが無い状況では、ブーストからグレイヴシュートで追撃するといいぞ。

バインドトリック→弱Ⓚ後は、着地直後にバックステップしてすぐにメットボムを出そう。

連続技でさようなら…

Iは対空迎撃からの連続技。蛾媚刺ゲージがある状態でのしゃがみ強Ⓟは、カウンターヒット時に星を一つ奪えるので、最後まで決めれば合計三つの星を奪えるぞ。なお、グレイヴシュートはリーチが短いため、しゃがみ強Ⓟの先端がヒットしたときは空振りしてしまう。間合いが遠いときは、グレイヴシュートの前にブーストを使うか、しゃがみ強Ⓟ→バニシングストライクに切り替えよう。

IIは、ボウガンの残弾3発程度で一気にK.O.を狙える連続技。さようなら…発動後は、空中の相手に放り投げたピンがヒットするので、相手が落ちてくるところにボウガンを2～3発連射するだけでいい。バインドトリックヒット時に相手の北斗七星ゲージを確認し、その後の追撃を選択しよう。

連続技Iは、空中ボウガンをヒットさせた後、レバー➡で弱Ⓚと強Ⓚを同時に連打。チョークヨーヨーにつなごう。

応用連続技

I （空中の相手に）しゃがみ強Ⓟ→グレイヴシュートⒶ【弱Ⓟ→強Ⓚ】Ⓒ空中ボウガン→チョークヨーヨー　※ラオウ、トキ、ジャギ、サウザー、ハート様、マミヤには画面端付近限定

II （画面端で連続技の締めに）バインドトリック→（ジャンプの頂点付近で）弱Ⓚ→さようなら…→追加入力でボウガン2～3発発射

ワンポイントキャラ対策

VS.サウザー

持続時間の長い南斗爆星波を、どうやっていなすかがカギ。攻めるか逃げるかの判断を誤らないように。

Text:MVP

遠いときは積極的に

サウザーの技の中でいやらしいのが南斗爆星波。遠距離でハイジャンプから高い位置で出してくる場合は、思い切ってダッシュで下をくぐって攻撃しよう。南斗爆星波は着地にスキが無いので、地上連続技を狙うのではなく、空中で落とすことが重要。空中ヒット時の連続技をきっちり決めよう。

低い位置で出された場合は、跳び越えて接近しよう。空中ダッシュはやや高めで行なうとかわしやすい。また、南斗爆星波→投槍の連係に備えて、空中ガードをしながら跳び込むのが有効だ。

一方、接近されたときはラッシュに付き合うと痛い目に遭う。ジャンプ強Ⓟにガードキャンセルを狙うか、早めにハイジャンプ→空中ダッシュで逃げるのが賢明だ。素早い判断で回避しよう。

高めの南斗爆星波は、下をくぐって空中で撃墜する。専用連続技を作っておくといい。

接近されたときは相手の攻めに付き合わず、ハイジャンプ→空中ダッシュで逃げよう。

ワンポイントキャラ対策

VS.ハート様

どこからでもどうぞと弱アースクラッシュさえ対策してしまえば、ハート様など肉の塊に過ぎない!?

Text:ハメコ。

地上に張り付いて闘え!

立ち弱Ⓟやガードキャンセル版どこからでもどうぞの対空性能が高いため、空中ダッシュで攻めるのは危険。地上戦に徹し、リーチの長い技の先端を当てるようにけん制しつつ（ガードキャンセルを空振りさせられる）、ヘヴィーストライクからの連続技で星を奪おう。ハート様は機動力とリーチに欠けるため、回避&迎撃されにくいぞ。

通常技→キャンセル逃げちゃダメで攻めを継続されたら、暴れるのではなく後方ハイジャンプで逃げた方が無難だ。

弱アースクラッシュガード後の反撃技

キャラ名	技名	キャラ名	技名
ケンシロウ	北斗飛衛拳	レイ	しゃがみ弱Ⓚ、南斗凄気網波
ラオウ	遠距離立ち強Ⓚ	ユダ	しゃがみ強Ⓚ、ダム決壊
トキ	しゃがみ強Ⓚ	サウザー	極星十字拳（否退）
ジャギ	しゃがみ強Ⓟ、北斗羅漢撃	ハート様	弱アースクラッシュ
シン	弱南斗獄屠拳	マミヤ	遠距離立ち強Ⓚ

※届く間合い限定。技によっては間合いが遠いと決まらないので注意。

欄外世紀末

●サウザー対策補足：ジャンプ強Ⓟ→南斗爆星波は、連続ガードにならないため無敵技で割り込める。↓↘→↓↘→系の技は↓↘→↓↘で出すことができ、この入力なら着地しゃがみ弱Ⓚを出されてもガードになる。

●ハート様対策補足：弱アースクラッシュガード後は、ブーストを使えば反撃しやすくなる。ケンシロウの弱北斗有情猛翔破など、直接必殺技を決めるのも有効だ。空振りにもブーストから反撃できると心強いぞ。

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

いよいよ全国的に稼働が始まった『GCB』。今月から本格的な攻略開始だ！　ちまたで幅を利かせている強力ユニット紹介＆対策、カードリスト第一弾など、盛りだくさん!!

Text：ケソバル兄さん＆age伍長

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー	
■メーカー	バンプレスト
■ジャンル	カードバトル
■操作方法	フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■発売日	2005年12月（稼働中）
■使用基板	Chihiro

君は、生き延びることができるか？

強力ユニットの包囲網を破れ！

いよいよ全国的に稼働が始まり、強力なユニットが台頭してきた。今月は強ユニットの紹介と、その対処法を説明しよう。

鉄の絆でテンションMAX!
第08MS小隊

味方全体のテンションを上げる【シロー・アマダ】と、そのサポートが楽な【カレン・ジョシュア】、【テリー・サンダースJr.】を使いこなすのがポイント。実戦では【エレドア・マシス】を艦長にして、四人で組むのが妥当。

【ココが強い！】　このメンバーは、トータルのコストが安めなわりに能力が高め。しかも、キャラ間の相性が良く、第08MS小隊の5人をそろえると作戦開始から数秒でテンションがMAXになって序盤の戦闘を有利に展開できる。また、【シロー・アマダ】、【カレン・ジョシュア】の特殊能力は組み合わせやすく、カレンがシローの近くで戦うようにすれば、シローのテンションが上昇しやすいのだ。そうすれば、自然と全部隊のテンションが上がる。また、能力的に少々劣る【テリー・サンダースJr.】は少し離れた位置で戦えば、味方が狙われてる間にテンションが上昇する。

【対処法】　コストの割に強力とはいえ、個々の能力はそれほどずば抜けたものではない。一人欠けるだけでも戦力がかなりダウンするので、一人を集中的に狙うのがベスト。特に全体を強化するシローを撃墜できれば一気に楽になる。シローが前に出たら積極的に狙おう。

動きの遅さを支援機でカバー!
空飛ぶスナイパー

【ロングレンジスコープ】の能力を持っている【ジム・スナイパーカスタム】。機動力の低さを支援機に乗せることでカバーし、さらに遮へい物越しに攻撃する能力を付加させると、強力な移動砲台として機能する。

【ココが強い！】　ウェポンの空きスペースが一つしかないので、両手持ちの強力な武器を装備させるのが基本。【R4タイプ・ビーム・ライフル】などのビーム兵器にするなら【高出力ジェネレーター】。【180mmキャノン】のような長射程の実弾兵器を持たせるなら【強化炸裂弾】などのカスタムカードで、長所をさらに強化するといい。

戦闘時は長射程を生かし、相手が近付く前に勝負を決める。機動重視で強引に接近を図る相手や、盾を使って防御しながら接近してくる相手には、まず射程の長い武器でロックし、そこに味方のロックオンを合わせるといい。

【対処法】　盾を装備させたユニットをオトリ役にする。「近付いては離れる」を繰り返す間、味方ユニットが別方向から一気に接近し、支援機を墜とせれば楽になる。ビーム装備仕様の場合、コストは増えるが、強固な盾とビームバリアを一緒に装備できれば、ある程度は無力化できる。

低コスト機体で一撃必殺!
コア・ブースター活用法

【コア・ブースター】は、コストが安い割に攻撃力が高く、低コストで発動する【伏兵】と非常に相性がいい。これだけコストが安いと、パイロットにそれなりに優秀なキャラを使っても伏兵が発動するのが強みだ。

【ココが強い！】　【コア・ブースター】の機動力をいかし、相手の側面から一気に接近したり、味方がロックしたところに接近してロックオンを合わせ、同時に攻撃したりするのが強力。【コア・ブースター】単体で無理に行動するとあっさり墜とされるので、味方ユニットとの連係がとにかく重要。ロックオンされたら機動重視にして逃げれば、割と簡単にロックオンから逃れられる。

もし1回墜ちてもコア・ファイターになるので、まだチャンスはある。【伏兵】を発動させられれば十分攻撃力が高いので、味方ユニットと連携して積極的に攻撃へ絡ませよう。

【対処法】　【コア・ブースター】を敵部隊に見掛けたら、まず【伏兵】を警戒しよう。無防備に接近すると、並のMSでは一撃で撃墜される恐れもある。相手の数を減らすまで盾を持つ機体を前面に出して、余計なダメージをくらわないように。高コストの機体が墜とされると割に合わない。

GCB作戦書　**伏兵補足**：連邦軍のカードには低コストで運用しやすいカードが多く、カスタムカードの【伏兵】が生かしやすい。【コア・ブースター】のほかにも、【ジム・キャノン】、【ガンタンク】などと組み合わせるのも面白い。ジオン側であれば、やはり脱出機能のついた【マゼラ・アタック】がオススメ。連邦軍の伏兵対策にもなるので、効果的だ。

これぞジオンの名機
ゲルググシリーズ運用術

ゲルググシリーズの中でも、内蔵武器の火力に優れスタンダードな性能を持つ【ゲルググ・キャノン】。【ワイドレンジスコープ】を使用すれば、格闘攻撃のレンジが300度近くまで広がるというスゴさだ！

【ココが強い！】 離れてよし、近付いてよしというバランスの取れた機体、【ゲルググ・キャノン】。射撃と格闘、どちらにも特化したユニットを構築できる。内蔵武器のビーム・キャノン、ウェポンカード【ビーム・ライフル】の二つのビーム兵器は、シールドの上からも確実に相手のHPを削り取る。射程が長く、中距離の刺し合いにも強い。

ゲルググシリーズの強みは格闘戦だ。広範囲をカバーするビーム・ナギナタの攻撃レンジは、乱戦時に圧倒的な強さを発揮。「接近して相手を斬りまくりたい！」という機動重視プレイヤーは、【ゲルググ高機動型】がお勧め。

【対処法】 すべてにおいてバランスの取れたゲルググを沈めるのは至難の業。だが、多くのプレイヤーはゲルググのビーム・ナギナタに信頼を置いている。理想の展開は、格闘攻撃を誘っておき、そこに攻撃重視で集中攻撃をたたき込む、という形になる。

重力下での絶対火力
アプサラス猛爆

「当たれば勝ち！」というべき高火力を持ったMAアプサラスシリーズの能力を生かすべく、【ルナ・チタニウム合金】で装甲を堅牢に。もしくは【EXAMシステム】の命中率補正を利用して、確実に相手を捉えるか!?

【ココが強い！】 「いかにメガ粒子砲を直撃させるか」が課題となる【アプサラスII】&【アプサラスIII】。火力はすさまじいが、命中率が低いのが難点だ。パイロットには、射撃の能力が高い【シャア・アズナブル】や【オルテガ】、【ジョニー・ライデン】あたりを搭乗させるのが望ましい。残念ながら、【アイナ・サハリン】では少々厳しい戦いになる。

防御重視の拡散メガ粒子砲の攻撃にも目を見張るものがあるので、攻撃重視に織り交ぜながら使っていこう。なお、アプサラスシリーズの攻撃は射線上のユニットをすべて巻き込むため、味方機もろとも撃たないように注意！

【対処法】 基本は「接近して斬る」だが、懐に飛び込む前にロックされては元も子も無い。回頭速度は遅いので、機動重視のダッシュをうまく使いながら接近しよう。なお、装てん弾数が少ないので、先に母艦をたたいて補給不可能にするのも手だ。

人の革新バンジャーイ
超兵器ブラウ・ブロ

サイコミュ兵器では扱いやすい部類の【ブラウ・ブロ】。防御の低さを【ルナ・チタニウム合金】で強化。サブパイロット【イセリナ・エッシェンバッハ】は、自機をロックオンした敵のテンションを下げる。

【ココが強い！】 遮へい物越しでも相手をロックオンできるサイコミュ兵器を備えたMA【ブラウ・ブロ】。機動力こそ【エルメス】に劣るが、【宇宙用高機動試験型ザク】や【サイコミュ・システム試験用ザク】よりも攻撃力やHPの面で優れているので、安定した力を発揮できる。何より脱出後のセンター・モジュールにサイコミュが付いているため、粘り強く戦えるのが強みだ。

パイロットには、敵をロックオンエリアに捉え続けるとテンションが上がる【シャリア・ブル】がお勧め。サブパイロットに【イセリナ・エッシェンバッハ】を同乗させると効果大だ。

【対処法】 ジオンのサイコミュ機体すべてに、「懐に入ればこっちのもの」という言葉が当てはまる。複数の攻撃エリアを一つひとつ個別にロックオンしなければならないというタイムロスを利用して、一気に懐に入ってしまおう。一撃が痛いので、速度は落ちるが防御しつつ移動するのも有効だ。

GCB 今月の報告書

最初のバージョンアップ、決定！

いよいよ本格的に全国普及してきた『GCB』であるが、バージョンアップが実施されることになった！

今回修正されるのは、一部メカニックカードの性能値や、CPUのアルゴリズムなど。能力が修正されたカードを一部、紹介しよう。

- ●グフシリーズの内蔵格闘武器、ヒート・ロッドの命中率が上昇。
- ●【ジム・スナイパーカスタム】の内蔵武器・ハンド・ビーム・ガンの射程短縮。
- ●ゲルググシリーズの格闘武器の射程短縮。
- ●サイコミュ兵器における、自機周辺の死角エリア拡大。
- ●ウェポンカード【バックラー・シールド】【スパイク・シールド】の防御力アップ。
- ●カスタムカード【教育型コンピューター】のパワーアップが、「攻撃を仕掛けたとき、仕掛けられたとき」の両方でなされていたものが、「攻撃を仕掛けたとき」のみに変更。

ほかにも、マップの地形が一部変更されたり、対人戦でレベルや階級の格差が大きい場合、勝敗に関わらず格下のプレイヤーに入る戦功が増加しているなど、初心者にも優しい修正が成されている。

これからもバージョンアップの際には情報を詳しくお伝えしていくので、今後も見逃さないように！

CPU戦の難度が下がったのはうれしい限り！ プレイヤーでは実現不可能なステップなどが減っている!?

サイコミュ兵器など、一部の強力な武器に調整が加えられた。とはいえ、まだまだ強力な攻撃である。

GCB作戦書 上で紹介している【アプサラスII】【アプサラスIII】【ブラウ・ブロ】。これらの戦闘力を無効化できる必殺のカードがある。カスタムカードの【ビーム・バリア】を装備した機体にはビーム兵器が大幅に弱体化するため、ただのジャンク品と化してしまうのであった……。前述の2機には、地上なら【グフ・フライトタイプ】、宇宙なら【高機動ゲルググ】などの護衛機を付けておくと、何かと安心。

障害物や施設を利用せよ！

マップ紹介 ～宇宙編～

今回紹介する宇宙編マップは5枚。特別な作戦が実施されるマップは無いものの、頻繁に登場するレギュラーマップだ。

ルナツー宙域

二つのデブリ帯が特徴

機動力を生かして戦うユニットは、デブリ帯を避ける方が賢明だ。長距離砲戦ユニットも、いざというときに逃げられないので、進入は避けておこう。

連邦軍が擁する資源衛星・ルナツー近辺での戦闘。マップの左右に巨大なデブリ帯が存在し、ここに進入すると機動力が著しく低下する。デブリ帯の中では敵の命中率も落ちるが、わざわざ進入する必要は無い。

サイド3宙域

ザビ家のお膝元！

障害物をうまく使えば、レール・キャノンや投てき武器を有効に生かせる。母艦を積極的に戦闘に参加させないのならば、障害物の陰に隠しておくといいだろう。

原作ではサイド3宙域が戦場になったことは無いが、不敬にも本作ではズム・シティと隔壁一枚隔てた空域で戦闘が発生。マップには障壁が浮遊しているので、障害物に邪魔されないキャノン系武器が活躍する。

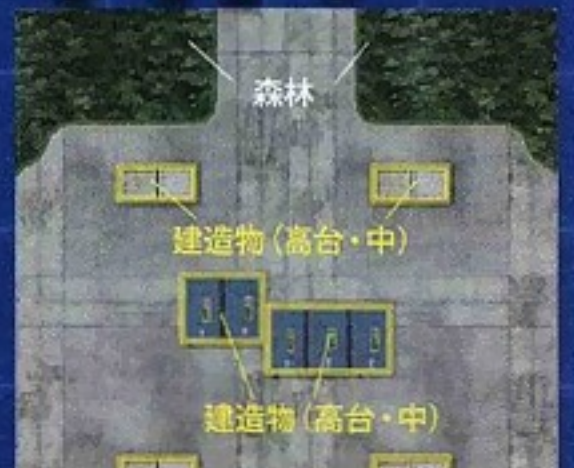
大気圏突入地点

助けてくださいシャア少佐ーッ！

原作でもお馴染みのBGMと共に、徐々に機体のHPが減少していく特殊なマップ。だが「摩擦熱でHPが0になって撃墜扱い」ということは無いので、ひとまずは安心。

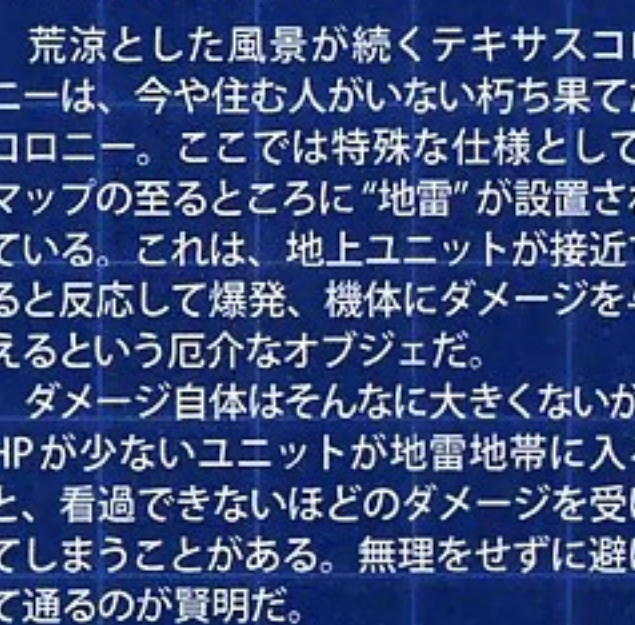
大気圏との摩擦熱で、機体のHPが徐々に削られていく特殊なマップ。大気圏突入機能というウルテクアビリティーを持っているガンダム系機体は安心して戦える。それ以外の機体は早期決着を目指したいマップだ。

サイド7

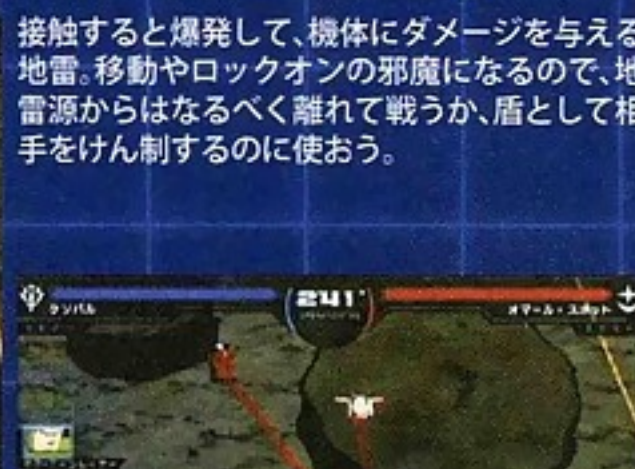
擬似重力下での戦闘

地上とは似て非なる土地。「コロニー」の地形適性をチェックして出撃させよう。一応【サイコミュ・システム試験用ザク】は出撃できるが、サイコミュ兵器が使用不能になっている。

ガンダムが大地に立っちゃった記念すべき場所。一見、地上と同等の戦闘を行なえるマップに見えるが、機体適応は変化しているので注意。【ドン・エスカルゴ】など、一部の戦闘機は出撃不可になっているのだ。

テキサスコロニー

廃棄された荒野

荒涼とした風景が続くテキサスコロニーは、今や住む人がいない朽ち果てたコロニー。ここでは特殊な仕様として、マップの至るところに"地雷"が設置されている。これは、地上ユニットが接近すると反応して爆発、機体にダメージを与えるという厄介なオブジェだ。

ダメージ自体はそんなに大きくないが、HPが少ないユニットが地雷地帯に入ると、看過できないほどのダメージを受けてしまうことがある。無理をせずに避けて通るのが賢明だ。

長距離砲戦ユニットは、三つある高台を有効利用したいところ。逆に高台を敵軍に占拠された場合は、高度差補整によるロックオン速度の遅さに十分気を付けておこう。

接触すると爆発して、機体にダメージを与える地雷。移動やロックオンの邪魔になるので、地雷源からはなるべく離れて戦うか、盾として相手をけん制するのに使おう。

GCB作戦書 宇宙用機体のバリエーションはジオン軍が一歩リードしているように思えるが、連邦軍は【ガンダム】や【ジム・スナイパーカスタム】といった機動戦士が場所を選ばずにブイブイいわすことができるので、結局のところ戦力は均衡している。ただし、ジオンの宙間戦闘機は【ガトル】しか無いのに対して、連邦軍はコア・ブースター系を使える分、宇宙でも連邦がやや有利かもしれない!?

多彩な地形を戦術に生かせ！

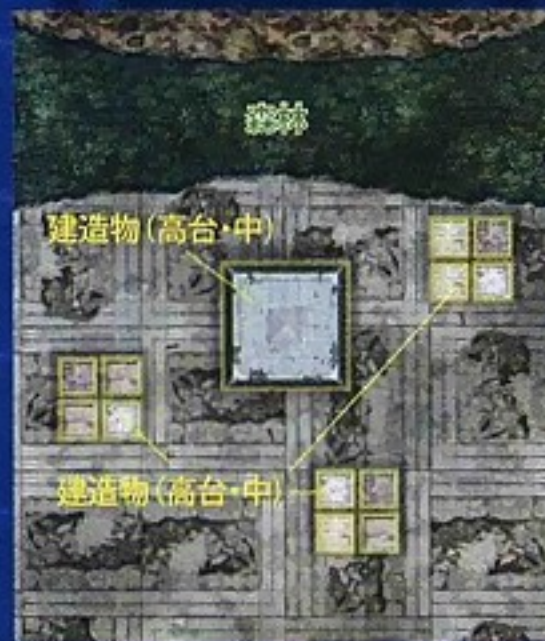
マップ紹介 ～地球編～

レギュラーで登場する4マップと、イベントで無差別対戦が行なわれる1マップを紹介。多様な地形が用意されている。

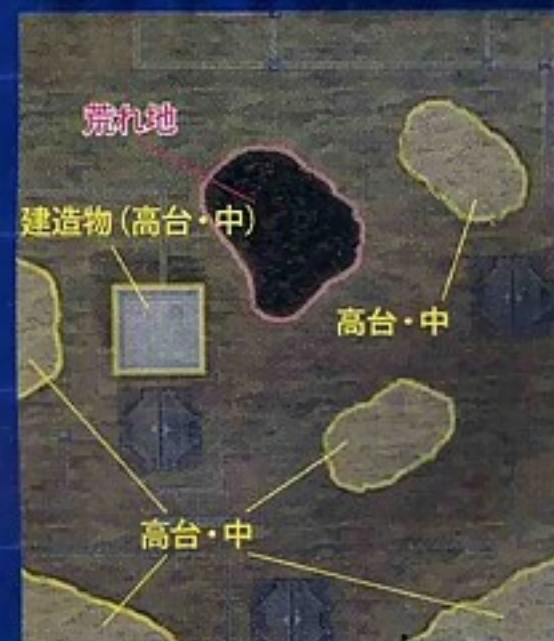
グレートキャニオン 山あり谷あり

このように、川を挟んで対峙することの多いマップ。どうしても先にロックオンされそうなときは、あえて水中に移動し、少しでもダメージを軽減して接近するのもよい。

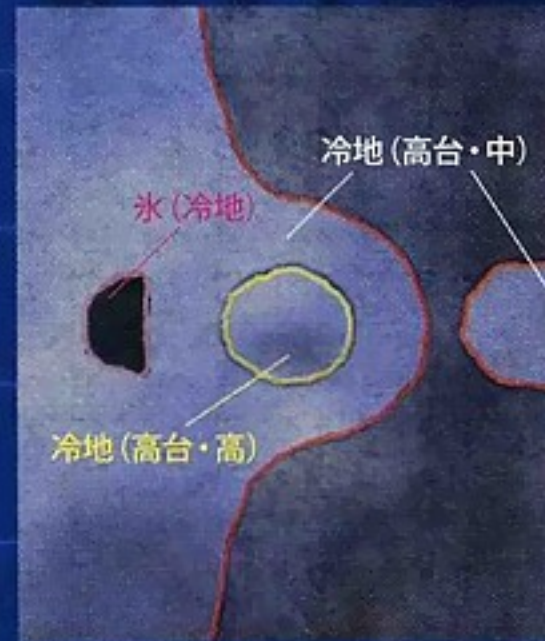
このマップは大半が砂漠で、そこを大河が流れているため、右へ左へと自由に動くのが難しい。川を越えて移動する際には、どうしても相手より低い高度になりがちだ。そこを狙われないように、交戦地に要注意。

中国鉱山都市 遮へい物の使い方がカギ

中央からスタートして、そのまま中心部の一際高いビルに登るのを目指すのも有効。そこから攻撃すればロックオン速度が大幅に上がり、一方的に攻撃できるのだ。

高いビルが複数あり、移動・攻撃時の障害物となる。ここでは【180mmキャノン】、【マゼラ・トップ砲】など、高い遮へい物でも飛び越して攻撃できる武器が強力だ。1機は装備させておこう。

オデッサ鉱山地帯 複雑な地形に注意

ここを含め、無差別戦闘区域での戦果は、戦局に大きな影響を及ぼす。マップをよく理解し、しっかり小隊を編成して戦闘に臨もう。飛行メカや支援機が活躍できるマップだ。

イベント「オデッサ攻略作戦」で参加できるマップの一つ。外側を中心に高台が5個所、建造物が1個所存在する。中央には移動速度の落ちる荒地があるため、思い通りに動きづらいマップになっている。

ヒマラヤ山脈 みんな寒いのは苦手なんです

連邦軍の【ジム・キャノン北米戦域仕様】以外、冷地の得意な機体は無い。飛行している機体なら問題は無いが、冷地の苦手な機体は無理に出撃させないほうが得策。

マップ全体が雪で覆われているため、地上を移動する場合に移動速度が遅くなりやすい。また、中央の高台はかなりの高高度なので、ここを確保できれば、地上戦ではかなり優位に立てるはずだ。

ククルス・ドアンの島 洞窟探検します？

ジオンの脱走兵、ククルス・ドアンが隠れて住んでいる島。周りは海、中央には侵入不可の岩山があり、そこを横断する格好で洞窟が設けられている。

岩山のおかげで移動できる範囲がかなり狭くなっているため、水中適性の高いユニットだと移動面では楽だ。しかし、中央の島から水中の相手を狙えば、高度の差でロックオン速度が上がるため、優位に立てることは多い。ただし、陸地部分に逃げ場が少ないので、狙われたらロックオンを外しにくい側面もある。

水中では一部の武器を除き、攻撃力が大幅に低下する。水中から地上の相手を狙えば、ロックオン速度では負けるが、ダメージ差で勝てることもしばしば。

中央の洞窟部分は、中に敵がいても目視することは不可能。右下の簡易マップを見ておかないと、いきなり洞窟から現れた機体にロックオンされてしまうことも起こり得る。

GCB作戦書 **水中戦は連邦軍有利!?**:水陸両用MSといえば、イメージとしてはジオンのお家芸だ。しかし、連邦軍にはそれを覆し得るMSが存在する。それが【水中型ガンダム】だ。このMS、魚雷を固定武装で持ち、盾が装備できるのがポイント。【水中用偏向ビーム・ライフル】と【ガンダム・シールド】で武装を固めた【水中型ガンダム】は、水中で無類の強さを誇るのである。

多様な能力を使いこなせ！

特殊な能力を持つカード

パッと見ただけでは分からない能力を持つカードが多い『GCB』。ここでは、それらの能力を一部、解説していこう。

サブパイロット（キャラクターカード）

このタイプでは珍しいレアカードの【ハロ】。テンションの上がりやすいパイロットに付けると効果的だ。

戦闘終了時に戦功ポイントが多めにもらえる【ゼナ&ミネバ】は、密かに便利だ。CPU戦でもお世話になる。

一部のキャラクターカードは、メインのパイロットがほかにいる機体に、サブパイロットとして搭乗させることが可能だ。キャラクターカードに「母艦以外のメカに単独搭乗不可」と表記されたものがそれに該当する。サブパイロットを搭乗させると、そのキャラの持つ特殊能力を搭乗させたユニットに付加させられる。さらに、メインパイロットの基本能力にボーナスが付くのだ。

差し込む場所は、5連スリーブのカスタムカード・ウェポンカードのスペースのどちらでもOK。当然、その分カスタムカードやウェポンカードを使える数は減ってしまうのだが、特殊能力の内容によっては、十分なお釣りがくる。

モビルアーマーのようにウェポンカードを使えない機体に使えば、非常に効果的。コストに余裕があれば、差し込んでおくのがオススメだ。

サブパイロットを入れられる場所

キャラ　カスタム　ウェポン　ウェポン　メカ

ウェポンカード用の2個所、カスタムカード用の1個所、計3個所のどこかで使用可能。ただし1ユニットにつき1枚しか入れられない。

支援機（メカニックカード）

連邦軍は、ジオンに軍に比べ、支援機の種類が豊富だ。地球・宇宙問わず使用可能なのもメリットになる。

ジオン軍といえば、ド・ダイシリーズ。2種類のうち、機動性を重視するなら【ド・ダイII】に乗せたい。

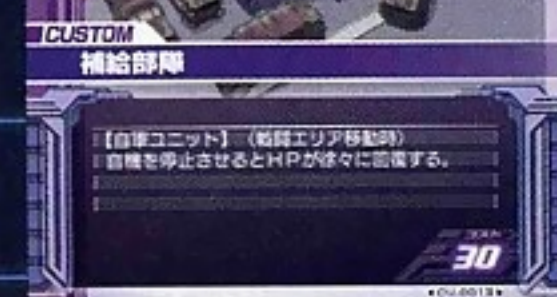
カードに「MS搭載可能」と書かれたカードは、ウェポンカードの部分に差し込むことで、そのMSを乗せて飛行することが可能だ。搭載が可能なMSは、メカニックカードの「武装A・B」の一番下の枠がマークされているもののみとなる。重量の重い機体は、まず乗せられない。

これらの支援機にMSを乗せることで、機動が支援機のパラメーターと同じになり、飛行可能なため荒地、砂漠、水中などに移動を妨害されなくなる。その上、低い遮へい物であれば、それを越えて攻撃できるのだ。

ただし、支援機はHP、防御が非常に低く、攻撃をくらうとほぼ一撃で撃墜される。撃墜されると搭乗させたMSのみで戦うことになる。支援機はその戦闘中に復活しないので要注意だ。

連邦軍であれば、わずかな性能の差でも撃墜されにくい【Gファイター】に乗せるのが理想だ。

ジオン軍はド・ダイシリーズを最大限に活用したい。宙域でも使えれば……。

補給部隊（カスタムカード）

組み合わせたユニットに、母艦での補給と同様の効果をもたらす。

このカードが組み込まれたユニットは、「動きを完全に止めている場合」に限り、HPが少しずつ回復していく。

母艦の補給と併用することで、補給効率の大幅なアップが実現する。特に防御数値の高い機体と組み合わせるのがオススメだ。

動かなければ、わずかな時間であってもかなりの量のHPが回復できる優れものだ。

破壊へのカウントダウン（カスタムカード）／GGガス弾（ウェポンカード）

【破壊へのカウントダウン】は、ビーム兵器と併用すると、盾を貫通してダメージが与えられるので効果的。

これらは、「敵ユニットにダメージを与えた場合」にのみ効果が発揮されるカード。シールドで防がれて敵ユニットにダメージが通らなかった場合は、効果が発動しないのだ。

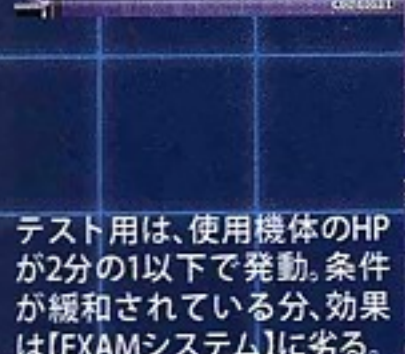
【破壊へのカウントダウン】が発動すると、戦闘画面に表示され……、

マップ画面でユニットが赤く点滅し、少しづつHPが減少していく。

【GGガス弾】は実弾兵器のため、盾に弱いのがネック。まずは盾を持たないユニットから狙うのが有効だ。

GCB作戦書 支援機補足：ウェポンカードの部分を使ってしまうため、その分どうしても武装が貧弱になりがち。支援機が墜とされてしまうと、途端にピンチになることもしばしばだ。そんな状況を避けるためにも、支援機に乗せる機体にはシールドを固定で装備している機体や、内蔵武器のそろった機体がオススメ。これなら、支援機が墜ちても十分に戦えるのだ。

EXAMシステム／テスト用EXAMシステム（カスタムカード）

使用ユニットのHPが3分の1以下になると効果が発動。機動性の面で大幅にパワーアップされるのだ。

テスト用は、使用機体のHPが2分の1以下で発動。条件が緩和されている分、効果は【EXAMシステム】に劣る。

これらのカードは、組み合わせた自軍ユニットのHPが一定値以下に減少した際に発動する。【テスト用EXAMシステム】は2分の1以下、【EXAMシステム】は3分の1以下になると発動する。両方に共通した効果として、移動速度、回頭速度の上昇が挙げられる。

発動までの条件が難しいためか上昇する幅が大きく、ほかのカスタムカードを付けた場合よりもかなり動きが速くなる。相手のロックを外すのが容易になるため、攻撃をくらう確率も減る。ただし、制御が難しくなるほど速いので、慣れないと発動時に相手をロックオンするのが少々難しいほどだ。格闘攻撃であれば、ロックオン範囲が広いので狙いやすいだろう。なお、機動重視にすればかなり高速で移動できるので、機動重視を中心にして行動するのもアリ。

【EXAMシステム】の方は、発動条件がかなり厳しい代わりに、機体が劇的なパワーアップを果たす。HP、防御力共に高いガンダムやゲルググシリーズに付けると効果的だろう。

この二つのカードは、連邦軍の【フランシス・バックマイヤー】やジオン軍の【トップ】といった、「HP減少時に特殊能力が発動するキャラクター」を組み合わせるとより効果的だ。

HPが3分の1以下まで減らないと、【EXAMシステム】は発動しない。一撃で沈む機体では効果が薄いのだ。

命中率、回避率、クリティカル発生率にボーナスが付く。うまく操作すれば、1機でも大暴れできるのだ。

降下パック仕様（メカニックカード）

ガンダムEz-8にも降下パック仕様が存在する。機動力を生かして、一撃離脱戦法を取るのもアリだ。

【ホバートラック（降下パック仕様）】は、MSとは逆に、目立たない場所に降下しておくといいだろう。

連邦軍側のみが使用可能な、3種類の降下パック付きのメカ。本来、作戦スタート時はマップの下端からしかスタートできないが、降下パック付きの機体は、マップの半分より手前（自軍サイド寄り）であれば好きな場所から戦闘を開始できるのである。

相手としては、こちらのスタート位置が戦闘開始まで分からない。そのため意表を突きやすく、射程の長い武器などと組み合わせれば、開幕と同時に強烈な先制攻撃を仕掛けることも可能。

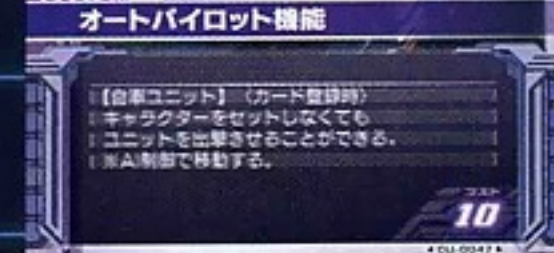
また、建造物や高台の上にも降下できるので、開幕と同時に高い場所に陣取ることで、高度の差で一方的にロックオンできる状態を作り出せる。こちらが射程の長い武器を持っていれば、相手としては近寄ることも困難なので、優位に立ちやすいのだ。

【破壊へのカウントダウン】でいきなりHPを減少させる、【ドーピング】でテンションをMAXにして攻撃する、【集中砲火】で大ダメージを狙う、など、いろいろな先制攻撃のパターンが作れる。地球マップ限定ではあるが、カスタムカードやウェポンカードとの組み合わせをいろいろ考えてみるのも面白いだろう。

この画面の間に、右下の簡易マップを見ながら出撃位置を調整できる。好きな場所からスタートしよう。

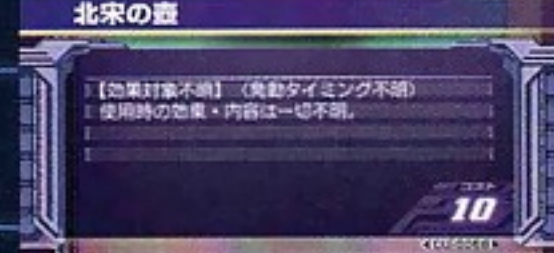
遮へい物の後ろに陣取って、相手をけん制するのも効果的。【180mmキャノン】などと一緒に使おう。

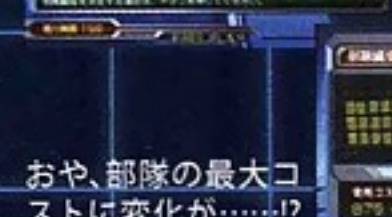
オートパイロット機能（カスタムカード）

コストが安く、自動で行動してくれる便利な【オートパイロット機能】。操作が楽になるが、場合によっては前に出過ぎていきなり墜とされるなど、思い通りにならないのが特徴。通常のパイロットと違い、レベルは上がらない。なお、戦術変更はボタン長押しの全体変更で変えられる。

戦闘機などに付ければ、激安のコストで自軍ユニットを増やせるのだ。

長射程の武器だけを持たせれば、無意味に前線へ飛び出すことは無い。うまく武装を選んで、狙った動きをさせよう。

北宋の壺（カスタムカード）

ランダムで何かが起こるというカスタムカード。マイナス要素は特に無いので、ほかに付けるものが無ければ使うのもアリ。ちなみに、操作フィールド上に置いた瞬間、いい音色が聞ける。

戦闘開始前のみに発動する一風変わったカード。運がよければ、劇的な効果も!?

これが【北宋の壺】を使う前の状態。カスタムカードの部分に差し込めば……、

おや、部隊の最大コストに変化が……!?『GCB』最大のナゾを秘めたカードかも。

GCB作戦書
EXAMシステム補足：いざ、発動させるのは少々難しいこのカード。しかし、破壊へのカウントダウンへの対策や、大気圏での戦闘では発動しやすく、効果的。対策として覚えておこう。
オートパイロット機能補足：武器が壊れた場合や弾切れの状態で攻撃重視にしておくと、自分で母艦に接近する程度の動きはしてくれる。慌てて機動重視にしないように気を付けよう。

ケソバル兄さんの

教えて!! 宇宙世紀ABC

難題質問、撃ってこられませい!

ゲームをプレイ中、下っ腹から湧き上がる質問疑問をクラウレ・ハモン(シケギャグ)。そんな皆様のモヤっと感を払拭していこうじゃないのさ!

兄さんイラスト:閃屋

Q1 地形適性による差って何なの?

すべてのメカニックカードに設定されている"地形適性"。これは、具体的にどの辺に差が出るのかというと、ズバリ"機動性"なのだ。**通常移動速度や旋回能力、ダッシュの距離など、移動に関するすべての値に補整が掛かる**のだ。

基本となる適正を"○"とすると、適応"◎"だとさらに速く、適応"△"だとやや遅く……という風に、如実に差が出てしまうのである。

なお、ロックオン速度はそれぞれの戦術に依存したスピードで固定されている。武器の命中率も、使用武器の基本命中率、攻撃対象ユニットが現在進入している地形、パイロットの回避能力に依存しているので、地形適応による差は出ることは無い。

何はともあれ、地形適性による機動力の差は大きいのだ。面倒臭がらずに、地形ごとに特化したユニットを構成して出撃させよう!

地上用

地上では地上、砂漠、森林、冷地、水中と、多様な地形が用意されている。すべてを単独でカバーすることはほぼ不可能なので、地形に応じてユニットを差し変えたい。砂漠、森林では、意外に"△"となっている機体が多いので要注意。

水中戦は地上兼用機体ではなく、割り切って水中用を用意した方がいい。

宇宙用

メインとなるのが宇宙適性。コロニーはほぼ地上に準じた仕様になっている機体が多いが、一部機体は出撃不能、もしくは適性が下がっている。

連邦軍には宇宙◎の機体が少ないので、カスタムカードで機動性を補いながら戦う必要がある。なお、サイコミュ兵器は地上と宙域とで攻撃演出が変わる。

地形適性レベルに見る移動距離の差

地形適性は移動速度にどれほど影響が出るのか? 左図は検証の結果を模式図化したものだ。

サンプルとした【グフ】は、地上適応が◎。地上での戦いにおいては、そのポテンシャルを十二分に発揮できる。砂漠への適応は○。平均的な移動速度を保持できているので、戦えないレベルではない。しかし適性△の水中となると、地形の補整も手伝って移動速度は著しく低下。水中用MSのいいマトなので、水中は避けること!

飛行メカの適性について

【コアブースター】や【ドップ】といった**飛行メカは、地形による修正を受けない万能型ユニットだ**。海だろうが冷地だろうが、地形の補整を受けることなく移動できる。

しかも高高度を飛んでいるため、地上にいるユニットよりもロックオン速度が格段に早い。相手の出鼻を挫くには飛行ユニットがもってこい。機動重視で動き回りつつ、攻撃、防御を使い分けて敵をかく乱しよう。

オールマイティーに出撃できるのが飛行ユニットの強み。ただし空中、宇宙の適性は確認しておこう。

TIPS① 水中の敵への攻撃補整

地形の話が出たところで、水中の敵への攻撃補整のお話を。**水中にいる敵に攻撃を仕掛けた際には、攻撃力が大きく低下**する。「ビーム兵器の方が、実弾よりも威力が減少するのか?」と思うのはもっともであるが、実は**ビーム、実弾にかかわらず補整値は同じ**なのだ。地上でヒットした際に生じるダメージ総量から、水中補正分が差し引かれて処理される。

射撃武器のダメージ低下率は大きいので、「ヤバイ!」と思ったら水中に逃げ込むのも手だ。

水陸両用MSの魚雷や【偏向ビーム・ライフル】だと、水中でも高威力を望める。

TIPS② 地形に合わせた母艦選択

出撃準備の際、出撃する母艦を選択できるのはご存知かな? 階級が上昇すると出撃可能な母艦の選択肢が増えるが、少尉でも母艦の選択は可能。連邦軍ならば、ククルス・ドアンの島などではガンペリーにするか潜水艦にするかで、母艦を絡めた戦術が大きく変化する。

水中用MSで部隊が編成されているのなら潜水艦で問題無いが、地上戦をメインとした部隊編成ならば、飛行しているガンペリーの方が行動域が広くなる。編成内容に合わせてチョイス!

母艦により攻撃力、補給可能範囲に差が出るので、性能を吟味して選ぶこと。

GCB作戦書 地上戦で最強の適応能力を持ったユニットといえば、現在のところ唯一空中◎を持った連邦軍の【ジェット・コア・ブースター】。生コア・ブースターにある脱出機能こそ備わっていないが、圧倒的な機動力は、空対地はもちろん、空対空でも十分に生きるのだ。高度差補整と合わせれば、とりわけ地上にいるユニットに対して、圧倒的なロックオンの速さで優位に立てるだろう。

Q2 部隊カードの引き継ぎについて教えて！

ゲームプレイ時に必要な部隊カード（ICカード）は、100プレイ分を使い切ると更新が必要だ。更新すると、部隊レベルや登録してあるパイロットキャラクターのレベルが低下する。部隊コストの上限が減少するため総じて戦力ダウンとなるが、**更新の際に一定以上のレベル（戦功ポイント）に達していれば昇級**するのだ。昇級すると部隊コストが底上げされるので、カード更新の際の戦力ダウンもさほど痛手にならなくなる。なお、昇級はカード更新時にしか発生しないので、ある程度戦功を得たら更新してみよう。

ICカードの使用制限回数を使い切っていなくても、更新できるのだ。

更新時の戦績により、階級が上昇！　新しい母艦が配備されることもある。

Q3 特殊な状況下での演出って!?

作戦中、背後に流れる曲やSE（効果音）が刻々と変化していることにお気付きか？　中には、特殊な条件を満たさないと流れない曲も存在しているので、いろいろと試してみると面白い。

分かりやすいところでは、【シャア・アズナブル】がいる部隊が戦力ゲージがリードすると「シャアがくる！」が流れたり、【ララァ・スン】がいるときには「ラ・ラァ……」という声が聞こえたりするのだ。ほかにも、ステージによっては08小隊の「嵐の中で輝いて」が聞こえるなど、原作ファンにはたまらない演出の数々が用意されている。

イントロから心がときめく"シャアがくる！"。一緒に歌おう！

地上戦では"哀戦士"、宇宙戦では"めぐりあい"が流れることもあるのだ！

Q4 攻撃を当てられた後のダウン時間って？

ユニットが機動重視の際、攻撃重視の敵から攻撃をくらうと、画面には「機動低下」と表示される。機動が低下してしまうと、戦闘画面からマップに復帰した直後に「ダウン状態」が発生して、移動不能になる。

この**ダウン時間の長さは、攻撃を当てた際の「ヒット数」に応じて増加**する。高威力の単発ビームを当てるよりも、ダメージは低いが弾数の多い頭部バルカンなどを多く当てる方が、ダウン時間を長引かせられるのだ。「両手マシンガン＋内蔵武器のバルカン砲」という組み合わせなら、長時間のダウン状態を作り出せるのだ！

機動低下になると、反撃も移動も不可能な状態でやられ放題。これは痛い！

弾数が少ないと → ダウン時間は小

弾数が多いと → ダウン時間は大

Q5 作戦終了後の情報は何？

本作では、一定周期でイベントが発生し、店舗に集うプレイヤーの戦績に則って一年戦争が進行していく。やがて終戦を迎えると、戦時中の作戦に参加したことがある場合、**その店舗で修めた戦績の上位500人のプレイヤーに、戦功ポイントが授与されるのだ**。

現在、そのお店の戦局が「一年戦争のどの時期に当たるのか」は、メインスクリーンの戦局推移画面を見れば一目瞭然（ファンであれば、発生しているイベントをチラッと見ただけでも十分に判断できると思われるが）。

プレイしているお店が終戦を迎えたら、ランキングに応じた戦功ポイントを忘れずに貰っておこう！

ランキングの上位500位までのプレイヤーにボーナスで戦功ポイントが入るのだ。

質問は数だよ兄貴！ ケソバル兄さんへの質問募集中!!

質問コーナーで偉そうな熱弁を振るっている割には、外では連邦の皆さんのいいカモになっているケソバルです。さてさてこのコーナーではプレイヤーの皆様から質問を募集中！

システム面の疑問から、ユニット個別、カスタムカードの効能などなど、仲間内で話題に上っている質問をズギャッと送ってほしい。

些細な質問から戦局を大きく揺り動かす戦術が生まれる可能性もあるので、臆せずに送ってみよう！

「5倍のエネルギーゲインって具体的にどんなんだよ!?」という、だれに聞いていいか分からないような疑問以外は、積極的に解明していきたい今日このごろです。

『機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』カードリスト Vol.1
～ファーストガンダム・MSV編～

キャラクターカード

所属	レアリティー	No.	名称	コスト	射撃	格闘	回避	覚醒	特殊能力	パイロット適正	艦長適正
E	RARE	CE-0001	アムロ・レイ	185	23	23	25	25	突出した才能、先読み攻撃	A	D
E	UC	CE-0002	アムロ・レイ	140	20	20	19	21	突出した才能	A	E
E	UC	CE-0003	カイ・シデン	110	20	15	17	17	哀戦士	B	E
E	C	CE-0004	リュウ・ホセイ	70	16	16	15	5	命を賭して…	C	E
E	UC	CE-0005	ハヤト・コバヤシ	60	17	12	13	17	前衛への援護射撃	C	E
E	RARE	CE-0006	ブライト・ノア	145	7	6	5	17	全方位援護射撃	D	A
E	RARE	CE-0007	セイラ・マス	105	19	12	13	21	ジオンの遺児	B	C
E	C	CE-0008	ミライ・ヤシマ	80	5	2	17	21	操艦技術	E	B
E	UC	CE-0009	スレッガー・ロウ	100	19	16	21	9	戦士の魂	B	E
E	C	CE-0010	フラウ・ボゥ	35	2	2	2	17	仲間への応援	E	D
E	C	CE-0011	カツ、レツ、キッカ	25	2	2	2	25	戦場の子供たち	-	E
E	C	CE-0012	テム・レイ	35	11	11	7	5	ガンダムにかける情熱	D	D
E	C	CE-0013	ジョブ・ジョン	55	15	15	13	13	前線での応急処置	C	E
E	C	CE-0014	マーカー・クラン	40	6	6	5	13	火器管制ナビゲート	E	D
E	C	CE-0015	オスカー・ダブリン	30	6	6	5	13	母艦撤退ナビゲート	E	D
E	C	CE-0016	オムル・ハング	40	10	10	9	9	緊急メンテナンス	D	E
E	UC	CE-0017	マチルダ・アジャン	110	6	6	15	17	決死の補給部隊	D	A
E	RARE	CE-0018	レビル	170	2	2	2	21	ジオンに兵なし	E	A
E	UC	CE-0019	ウッディ	110	11	10	11	13	守るべき艦	D	B
E	C	CE-0020	リード	10	5	2	3	2	狼狽する指揮官	E	E
E	UC	CE-0021	パオロ・カシアス	115	4	4	2	3	クルーの精神的支柱	E	A
E	UC	CE-0022	ワッケイン	85	8	8	13	13	量産機の大編成	D	A
E	C	CE-0023	モスク・ハン	25	10	10	13	11	NTへのサポート体制	D	E
E	C	CE-0024	エルラン	15	3	3	3	3	スパイ行為	E	C
E	C	CE-0025	ゴップ	30	2	2	2	2	ジャブローのもぐら	E	D
E	UC	CE-0026	ティアンム	90	6	6	5	5	反撃の狼煙	E	A
E	C	CE-0027	ジュダック	15	10	10	9	3	内通者	D	D
E	C	CE-0028	カムラン・ブルーム	15	5	5	5	9	戦争行為の抑制	-	C
E	C	CE-0029	シン	35	12	12	9	3	集団戦法	D	E
E	RARE	CE-0030	ハロ	40	3	3	3	3	高性能マスコット・ロボ	-	E
E	UC	CE-0031	リド・ウォルフ	105	22	16	21	17	踊る黒い死神	A	E
E	C	CE-0032	テキサン・ディミトリー	90	21	13	19	13	レディキラー	B	E
E	C	CE-0033	フランシス・バックマイヤー	75	20	15	17	11	窮地からの生還	B	E
E	UC	CE-0034	テネス・A・ユング	165	23	18	25	13	エースの証明	A	E
E	C	CE-0035	ギャリー・ロジャース	100	18	20	21	13	一撃離脱	A	E
E	C	CE-0036	ロン・コウ	95	16	20	19	15	チームプレイ	B	C
E	C	CE-0037	ハインツ・ベア	110	20	19	13	13	前線の撃墜王	A	E
E	C	CE-0038	デン・バザーク	95	19	19	15	15	極秘任務	A	C
Z	RARE	CZ-0001	シャア・アズナブル	185	23	23	25	25	赤い彗星、プレッシャー	A	A
Z	UC	CZ-0002	シャア・アズナブル	125	20	20	21	19	赤い彗星	A	A
Z	RARE	CZ-0003	ララァ・スン	120	21	12	13	25	ソロモンの亡霊	B	D
Z	RARE	CZ-0004	ギレン・ザビ	170	7	7	5	17	立てよ国民！	D	A
Z	UC	CZ-0005	キシリア・ザビ	115	8	8	11	19	NT部隊の設立	D	A
Z	UC	CZ-0006	ガルマ・ザビ	75	16	15	13	9	ジオン公国に栄光あれ！	C	B
Z	UC	CZ-0007	ドズル・ザビ	80	17	21	17	5	ソロモンの猛将	B	B
Z	C	CZ-0008	ゼナ&ミネバ	50	2	2	2	11	ザビ家の血脈	-	E
Z	RARE	CZ-0009	デギン・ザビ	90	2	2	3	3	全方位援護射撃	E	C
Z	RARE	CZ-0010	ランバ・ラル	175	21	23	25	15	ゲリラ屋戦法、戦士の死に様	A	A
Z	UC	CZ-0011	クラウレ・ハモン	90	15	11	7	13	ラルの片腕	D	B
Z	C	CZ-0012	クランプ	80	16	19	15	9	ゲリラ屋戦法	B	B
Z	C	CZ-0013	コズン・グラハム	55	15	16	13	7	攪乱と遮断	C	E
Z	C	CZ-0014	アコース	60	16	15	13	7	命令の遵守	C	E
Z	RARE	CZ-0015	マ・クベ	130	15	19	19	15	狡猾なる戦術	B	A
Z	UC	CZ-0016	ガイア	130	18	23	25	15	ジェット・ストリーム・アタック（前衛）	A	E
Z	UC	CZ-0017	マッシュ	125	20	20	23	15	ジェット・ストリーム・アタック（中衛）	A	E
Z	UC	CZ-0018	オルテガ	125	23	18	21	15	ジェット・ストリーム・アタック（後衛）	A	E
Z	UC	CZ-0019	シャリア・ブル	130	19	18	19	23	類稀な洞察力	A	D
Z	C	CZ-0020	シムス・アル・バハロフ	75	10	7	5	9	テスト・パイロット	D	C
Z	C	CZ-0021	コンスコン	50	3	3	3	3	過信の結末	E	B
Z	C	CZ-0022	ドレン	85	7	8	5	9	操艦技術	D	B
Z	C	CZ-0023	フラナガン・ブーン	75	16	19	17	11	海洋エリアの制圧	B	B
Z	C	CZ-0024	キャリオカ	20	10	10	9	5	明かされた作戦	D	E
Z	C	CZ-0025	ウラガン	30	6	6	7	5	下された撤退命令	E	C
Z	C	CZ-0026	ガデム	60	12	19	15	7	古参兵の意地	C	B
Z	C	CZ-0027	デニム	50	16	16	13	13	若い合戦	B	E
Z	C	CZ-0028	ジーン	55	15	15	9	9	命令違反	E	E
Z	C	CZ-0029	スレンダー	40	13	13	9	7	待機命令	D	E
Z	C	CZ-0030	イセリナ・エッシェンバッハ	25	2	2	2	3	恋ゆえ復讐	-	E
Z	UC	CZ-0031	セシリア・アイリーン	65	2	2	3	3	総帥への献身	E	C
Z	C	CZ-0032	アカハナ	65	16	18	17	9	極秘任務	B	E
Z	C	CZ-0033	トクワン	100	18	18	19	15	高機動MAの実戦配備	B	E
Z	C	CZ-0034	デミトリー	65	16	16	13	9	隊長への忠義	C	E
Z	C	CZ-0035	ボラスキニフ	65	16	16	11	11	海洋部隊の誇り	C	E
Z	UC	CZ-0036	ククルス・ドアン	60	10	23	21	13	反戦の願い	B	E
Z	C	CZ-0037	ミハル・ラトキエ	10	3	3	3	11	明かされた作戦	-	E
Z	C	CZ-0038	ゼイガン	40	15	15	13	3	極秘任務	D	E
Z	C	CZ-0039	アサクラ	70	3	3	3	2	戦略兵器の実戦投入	E	C
Z	C	CZ-0040	マリガン	30	10	10	9	5	海洋部隊への支援	D	D
Z	C	CZ-0041	フラナガン博士	55	4	4	3	15	NTの軍事利用	E	C
Z	C	CZ-0042	トワニング	70	7	7	5	9	緊急事態の収拾	D	B
Z	UC	CZ-0043	シン・マツナガ	120	18	22	21	17	白狼の誇示	A	B
Z	UC	CZ-0044	ジョニー・ライデン	120	22	18	21	17	真紅の稲妻	A	E
Z	UC	CZ-0045	イアン・グレーデン	95	21	15	17	23	ニュータイプの片鱗	A	D
Z	C	CZ-0046	ジェラルド・サカイ	70	14	20	15	9	工学の知識	B	E
Z	UC	CZ-0047	トーマス・クルツ	85	16	19	21	13	亡命の理由	B	E
Z	UC	CZ-0048	ブレニフ・オグス	135	23	13	25	17	ワンショット・キラー	A	E
Z	C	CZ-0049	ロバート・ギリアム	90	17	20	17	13	一撃離脱	A	E
Z	C	CZ-0050	マサヤ・ナカガワ	90	18	17	19	11	チームプレイ	B	C
Z	UC	CZ-0051	ロイ・グリンウッド	110	20	20	19	7	サンド・アンブッシュ	A	E
Z	C	CZ-0052	キャピー・ハザード	100	16	18	15	13	乱射攻撃	A	E
Z	C	CZ-0053	エリオット・レム	100	17	17	17	9	テスト・パイロット	B	D

メカニックカード

所属	レアリティー	No.	型番	名称	コスト	HP	機動	防御	出力	宇宙	コロニー	空中	地上	砂漠	森林	冷地	水中
E	UC	ME-0001	RX-78-2	ガンダム	170	18	17	18	21	○	○	×	○	△	△	△	△
E	RARE	ME-0002	RX-78-2	ガンダム（マグネット・コーティング仕様）	225	19	19	20	21	○	○	×	○	△	△	△	△
E	UC	ME-0003	RX-78-2	ガンダム（背部シールド装備仕様）	230	18	14	18	21	○	○	×	○	△	△	△	△
E	RARE	ME-0004	RX-78-2	半壊ガンダム	80	6	13	3	13	○	○	×	○	△	△	△	△
E	UC	ME-0005	RX-77-2	ガンキャノン	150	19	7	20	21	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	UC	ME-0006	RX-77-2	ガンキャノン108号機	160	20	8	21	21	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	UC	ME-0007	RX-77-2	ガンキャノン109号機	160	20	8	21	21	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	C	ME-0008	RX-75	ガンタンク	100	16	6	5	9	▽	○	×	○	◎	△	○	▽
E	C	ME-0009	RGM-79	ジム	60	11	11	10	17	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	C	ME-0010		Gブル	70	8	6	1	13	▽	○	×	○	◎	△	○	×
E	C	ME-0011		Gスカイ・イージー	60	6	24	1	9	○	○	○	×	×	×	×	×
E	UC	ME-0012		Gファイター	80	8	22	1	13	○	○	○	×	×	×	×	×
E	RARE	ME-0013		Gアーマー	280	23	20	1	21	○	○	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0014	RB-79	ボール	30	6	6	1	1	○	×	×	×	×	×	×	×
E	C	ME-0015	FF-X7	コア・ファイター	20	5	22	1	1	○	○	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0016	FF-X7-Bst	コア・ブースター	60	6	24	1	9	○	○	○	×	×	×	×	×
E	UC	ME-0017	FF-X7-Bst	コア・ブースター005号機	70	7	25	1	9	○	○	○	×	×	×	×	×
E	UC	ME-0018	FF-X7-Bst	コア・ブースター006号機	70	7	25	1	9	○	○	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0022		フライ・マンタ	35	6	21	1	5	×	×	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0023		デプ・ロッグ	45	7	20	1	5	×	×	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0024		ドン・エスカルゴ	35	5	21	1	5	×	×	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0025		ファンファン	20	2	8	1	1	×	○	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0026		ディッシュ	50	2	21	1	1	×	○	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0027		パブリク	60	7	21	1	5	○	×	×	×	×	×	×	×
E	C	ME-0028		61式戦車	40	5	6	1	1	×	○	×	○	◎	△	○	×
E	C	ME-0029		ミサイル・ランチャー・バギー	20	1	5	1	1	×	○	×	○	△	△	▽	×
E	C	ME-0019	FF-4	トリアーエズ	10	5	22	1	1	○	○	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0020	FF-6	TINコッド	20	3	22	1	1	×	×	○	×	×	×	×	×
E	C	ME-0021	FF-S3	セイバーフィッシュ	30	6	23	1	5	◎	○	○	×	×	×	×	×
E	UC	ME-0030	RX-78-1	プロトタイプ・ガンダム	160	17	15	17	21	○	○	×	○	△	△	△	△
E	RARE	ME-0031	RX-78-3	G3ガンダム	225	19	19	20	21	○	○	×	○	△	△	△	△
E	RARE	ME-0032	FA-78-1	フルアーマー・ガンダム	260	24	6	25	21	○	○	×	△	▽	▽	▽	▽
E	UC	ME-0033	RAG-79-G1	水中型ガンダム	90	14	13	14	17	×	○	×	○	▽	△	△	◎
E	UC	ME-0034	RX-77-2	ガンキャノン（スプレー・ミサイル・ランチャー仕様）	150	19	7	20	21	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	UC	ME-0035	RX-77-3	ガンキャノン重装型	160	20	6	21	21	○	○	×	○	▽	△	▽	▽
E	UC	ME-0036	RX-77-3	ガンキャノン重装型（ビーム砲換装タイプ）	170	20	6	21	21	○	○	×	○	▽	△	▽	▽
E	UC	ME-0037	RX-77-4	ガンキャノンII	180	21	8	23	21	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	C	ME-0038	RMV-1	ガンタンクII	80	17	7	3	9	×	○	×	○	◎	△	○	×
E	C	ME-0039	RGM-79	ジム先行量産型	50	8	8	6	13	○	○	×	○	▽	△	▽	▽
E	UC	ME-0040	RGM-79L	ジム・ライトアーマー	80	8	18	5	17	○	○	×	○	△	△	△	△
E	C	ME-0041	TGM-79	ジム・トレーナー	70	7	7	4	17	○	○	×	○	▽	△	▽	▽
E	C	ME-0042	RGC-80	ジム・キャノン	80	12	8	12	17	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	UC	ME-0043	RGC-80	ジム・キャノン（リド・ウォルフ専用機）	90	14	9	14	17	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	UC	ME-0044	RGC-80	ジム・キャノン（北米戦域仕様）	90	12	8	12	17	○	○	×	○	△	△	○	▽
E	UC	ME-0045	RGM-79SC	ジム・スナイパーカスタム	130	13	13	13	21	○	○	×	○	△	△	△	▽
E	C	ME-0046	RAG-79	アクア・ジム	60	9	8	7	17	×	○	×	○	▽	△	△	○
E	C	ME-0047	RGM-79F	陸戦用ジム	90	12	10	14	17	×	○	×	◎	△	○	△	△
E	C	ME-0048	RGM-79F	デザート・ジム	70	12	10	14	17	×	○	×	○	◎	△	▽	▽
Z	C	MZ-0001	MS-05	ザクI	50	8	7	5	9	○	○	×	○	▽	△	▽	▽
Z	C	MZ-0002	MS-06F	ザクII	70	10	10	9	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	RARE	MZ-0003	MS-06S	シャア専用ザクII	90	14	14	14	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	C	MZ-0004	MS-07B	グフ	80	12	13	12	9	×	○	×	◎	○	○	△	△
Z	RARE	MZ-0005	YMS-07B	グフ（ランバ・ラル専用機）	90	14	14	14	9	×	○	×	◎	○	○	△	△
Z	C	MZ-0006	MS-09	ドム	110	16	19	16	13	×	○	×	◎	△	△	△	▽
Z	RARE	MZ-0007	MS-09	ドム（黒い三連星専用機）	120	17	20	17	13	×	○	×	◎	△	△	△	▽
Z	C	MZ-0008	MS-09R	リック・ドム	110	16	19	16	17	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0009	MS-14A	ゲルググ	160	17	17	18	21	○	○	×	○	△	△	△	△
Z	RARE	MZ-0010	MS-14S	シャア専用ゲルググ	180	19	20	20	21	○	○	×	○	△	△	△	△
Z	UC	MZ-0011	YMS-15	ギャン	140	16	15	16	21	○	○	×	○	△	△	△	△
Z	C	MZ-0012	MSM-03	ゴッグ	120	16	7	16	21	×	○	×	○	▽	△	△	◎
Z	C	MZ-0013	MSM-07	ズゴック	100	10	13	9	17	×	○	×	○	▽	△	△	◎
Z	RARE	MZ-0014	MSM-07S	シャア専用ズゴック	120	12	17	12	17	×	○	×	○	▽	△	△	◎
Z	C	MZ-0015	MSM-04	アッガイ	80	8	14	5	13	×	○	×	○	▽	△	△	○
Z	UC	MZ-0016	MSM-10	ゾック	150	20	5	7	21	×	○	×	○	▽	△	△	◎
Z	UC	MZ-0017	MAM-07	グラブロ	170	24	18	1	21	×	○	×	×	×	×	×	○
Z	UC	MZ-0018	MAX-03	アッザム	250	24	6	1	21	×	○	○	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0019	MA-05	ビグロ	200	22	23	1	21	◎	×	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0020	MA-04X	ザクレロ	200	22	23	1	21	◎	×	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0021	MAN-03	ブラウ・ブロ	260	23	21	1	21	◎	×	×	×	×	×	×	×
Z	RARE	MZ-0022	MA-08	ビグ・ザム	300	25	5	1	25	○	○	×	△	▽	▽	▽	▽
Z	RARE	MZ-0023	MAN-08	エルメス	270	23	23	1	21	◎	×	×	×	×	×	×	×
Z	RARE	MZ-0024	MSN-02	ジオング	280	23	24	7	21	◎	×	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0025		ド・ダイYS	60	7	19	1	5	×	○	○	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0026		ドップ	20	3	22	1	1	×	○	○	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0027		ドップ（ガルマ・ザビ専用機）	25	4	23	1	1	×	○	○	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0028		ルッグン	50	2	21	1	1	×	○	○	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0029		ガトル	40	7	21	1	5	○	×	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0030		ジッコ	60	3	22	1	5	○	×	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0031		マゼラ・アタック	50	6	6	1	1	×	○	×	○	◎	△	○	×
Z	UC	MZ-0032		カーゴ爆弾	200	23	5	1	13	×	○	×	○	○	△	△	×
Z	C	MZ-0036	MS-06S	ザクIIS型	80	12	12	12	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	C	MZ-0074	MSM-07S	ズゴックS型	110	11	14	10	17	×	○	×	○	▽	△	△	◎
Z	UC	MZ-0033	MS-05	ザクI（ランバ・ラル専用機）	60	8	8	6	9	○	○	×	○	▽	△	▽	▽
Z	UC	MZ-0034	MS-05	ザクI（黒い三連星専用機）	60	8	8	6	9	○	○	×	○	▽	△	▽	▽
Z	UC	MZ-0035	MS-06F	ザクIIF型（シン・マツナガ専用機）	90	14	13	14	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	UC	MZ-0037	MS-06F	ザクIIF型（ドズル・ザビ専用機）	80	16	11	16	9	○	○	×	○	△	△	△	▽

GCB作戦書

カードリストの略号説明:所属勢力はE:地球連邦軍、Z:ジオン公国軍を表す。レアリティーはC:コモン、UC:アンコモン、RARE:レアの意。メカニックカードの地形適性は、×→▽→△→○→◎の順に適性が上がり、×適性の地形では出撃できないことを表している。

所属	レアリティー	No.	型番	名称	コスト	HP	機動	防御	出力	宇宙	コロニー	空中	地上	砂漠	森林	冷地	水中
Z	C	MZ-0038	MS-06FS	ザクII FS型	90	12	12	12	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	UC	MZ-0039	MS-06FS	ザクII FS型（ガルマ・ザビ専用機）	100	14	13	14	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	C	MZ-0040	MS-06F	ザク・マインレイヤー	100	10	8	9	9	○	○	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0041	MS-06D	ザク・デザートタイプ	90	11	11	10	9	×	○	×	○	◎	△	▽	▽
Z	UC	MZ-0042	MS-06D	ザク・デザートタイプ（ダブル・アンテナタイプ）	100	12	12	12	9	×	○	×	○	◎	△	▽	▽
Z	C	MZ-0043	MS-06M	ザク・マリンタイプ	60	9	8	7	9	×	○	×	○	▽	△	△	○
Z	C	MZ-0044	MS-06K	ザク・キャノン	100	11	8	10	9	×	○	×	○	△	△	△	▽
Z	UC	MZ-0045	MS-06K	ザク・キャノン（ラビット・タイプ）	110	12	8	12	9	×	○	×	○	△	△	△	▽
Z	UC	MZ-0046	MS-06K	ザク・キャノン（イアン・グレーデン専用機）	120	14	9	14	9	×	○	×	○	△	△	△	▽
Z	C	MZ-0047	MS-06E	ザク強行偵察型（ブルータイプ）	60	7	11	4	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	C	MZ-0048	MS-06E-3	ザク・フリッパー	55	6	12	3	9	○	○	×	○	△	△	△	▽
Z	C	MZ-0049	MS-06RP	高機動型ザク・プロトタイプ	90	11	14	10	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0050	MS-06R-1A	高機動型ザクR1Aタイプ（シン・マツナガ専用機）	110	14	17	14	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0051	MS-06R-1A	高機動型ザクR1Aタイプ	100	12	15	12	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0052	MS-06R-1A	高機動型ザクR1Aタイプ（黒い三連星専用機）	110	14	17	14	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0053	MS-06R-1A	高機動型ザクR1Aタイプ（マサヤ・ナカガワ専用機）	110	14	17	14	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0054	MS-06R-2	高機動型ザクR2タイプ	110	13	17	13	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0055	MS-06R-2	高機動型ザクR2タイプ（ジョニー・ライデン専用機）	120	15	18	15	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0056	MS-06R-2	高機動型ザクR2タイプ（ギャビー・ハザード専用機）	120	15	18	15	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0057	MS-06R-2	高機動型ザクR2タイプ（ロバート・ギリアム専用機）	120	15	18	15	9	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0058	MS-06R-2P	高機動型ザク（ビーム兵器搭載型）	120	13	16	13	13	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0059	MS-06Z	サイコミュ・システム試験用ザク	190	16	9	16	21	○	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0060	MSN-01	サイコミュ・システム高機動試験機	210	14	21	7	21	◎	×	×	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0061	MS-06V	ザクタンク	40	6	6	5	9	×	○	×	○	◎	△	○	×
Z	UC	MZ-0062	MS-07B	グフ（マ・クベ専用機）	90	14	14	14	9	×	○	×	◎	○	○	△	△
Z	C	MZ-0063	MS-07B	グフ（トーマス・クルツ専用機）	90	14	14	14	9	×	○	×	◎	○	○	△	△
Z	C	MZ-0064	YMS-07A	プロトタイプ・グフ	70	11	12	10	9	×	○	×	◎	○	○	△	△
Z	C	MZ-0065	MS-07C-3	グフ重装型	100	16	10	16	9	×	○	×	○	△	△	▽	▽
Z	C	MZ-0066	MS-07H	グフ飛行試験型	90	10	7	7	9	×	○	▽	×	×	×	×	×
Z	C	MZ-0067	YMS-09	プロトタイプ・ドム	100	14	18	14	13	×	○	×	◎	▽	△	△	▽
Z	C	MZ-0068	YMS-09D	ドム・トロピカルテストタイプ	120	16	19	16	13	×	○	×	○	◎	△	▽	▽
Z	RARE	MZ-0069	MS-09RS	シャア専用リック・ドム	130	17	21	17	21	◎	○	×	×	×	×	×	×
Z	UC	MZ-0070	YMS-14	ゲルググ先行量産型	170	18	18	18	21	○	○	×	○	△	△	△	△
Z	UC	MZ-0071	MS-14C	ゲルググ・キャノン	190	18	18	18	21	○	○	×	○	△	△	△	△
Z	UC	MZ-0072	MS-14B	ゲルググ高機動型	180	18	19	18	21	○	○	×	○	△	△	△	△
Z	UC	MZ-0073	MS-14B	ゲルググ高機動型（ジョニー・ライデン専用機）	190	19	20	20	21	○	○	×	○	△	△	△	△
Z	RARE	MZ-0075	MSN-02	パーフェクト・ジオング	300	25	10	7	25	○	○	×	△	▽	▽	▽	▽

ウェポンカード

所属	レアリティー	No.	名称	コスト	攻撃力	命中率	消費出力	耐久力	特殊能力	武器属性
E	RARE	WE-0001	ビーム・ライフル	60	18	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	UC	WE-0002	ハイパー・バズーカ	35	18	12	1	1		実弾兵器
E	UC	WE-0003	ガンダム・ハンマー	35	22	6	1	1		格闘兵器
E	RARE	WE-0004	ハイパー・ハンマー	55	23	8	1	1		格闘兵器
E	C	WE-0005	ガンダム・シールド	30	0	0	1	21		防御兵器
E	UC	WE-0006	ビーム・ライフル	50	16	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	C	WE-0007	ハンド・グレネイド	10	12	10	1	1	遮へい物越しに攻撃可能	実弾兵器
E	C	WE-0008	ビーム・スプレーガン	30	13	16	15	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	C	WE-0009	ファイア・ナッツ	20	13	10	1	1	遮へい物越しに攻撃可能	実弾兵器
E	C	WE-0010	ビーム・ライフル	40	15	16	21	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	C	WE-0011	水中用偏向ビーム・ライフル	45	15	16	18	1	水中の敵に対して攻撃力上昇、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	UC	WE-0012	R4タイプ・ビーム・ライフル	50	15	22	21	1	両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	C	WE-0013	ミサイル・ランチャー	40	15	14	1	1	水中の敵に対して攻撃力上昇、［攻撃重視］大型ミサイル	実弾兵器
E	C	WE-0014	レール・キャノン	35	15	12	1	1		実弾兵器
E	C	WE-0015	ビーム・スプレーガン	30	13	16	15	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	C	WE-0016	8連装ミサイル・ポッド付きレール・キャノン	45	15	12	1	1	両手持ち専用兵器、［防御重視］8連装ミサイル・ポッド	実弾兵器
E	C	WE-0017	ビーム・スプレーガン	35	13	16	15	1	砂漠の敵に対して攻撃力上昇、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
E	C	WE-0018	ビーム・ガン	25	11	16	15	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
Z	C	WZ-0002	ザク・マシンガン	15	7	18	1	1		実弾兵器
Z	C	WZ-0003	ザク・バズーカ	30	15	12	1	1		実弾兵器
Z	C	WZ-0004	クラッカー	10	12	10	1	1	遮へい物越しに攻撃可能	実弾兵器
Z	UC	WZ-0005	マゼラ・トップ砲	40	14	12	1	1	両手持ち専用兵器、遮へい物越しに攻撃可能	実弾兵器
Z	C	WZ-0006	脚部3連装ミサイル・ポッド	20	13	14	1	1		実弾兵器
Z	C	WZ-0008	シールド	40	10	20	1	8	［機動重視］ヒート剣	防御兵器、格闘兵器
Z	UC	WZ-0009	ジャイアント・バズ	40	18	12	1	1		実弾兵器
Z	UC	WZ-0010	ビーム・ライフル	50	17	16	19	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
Z	C	WZ-0011	シールド	30	0	0	1	23		防御兵器
Z	UC	WZ-0012	シールド	65	11	18	1	7	機雷散布機能、［攻撃重視］ニードル・ミサイル	防御兵器、実弾兵器
Z	C	WZ-0001	ザク・マシンガン	10	5	18	1	1		実弾兵器
Z	RARE	WZ-0007	ザク・バズーカ（核弾頭仕様）	240	25	25	1	1	一定時間後に使用可能、シールドをダメージ貫通	核兵器
Z	C	WZ-0013	スパイク・シールド	15	4	16	1	4	［機動重視］格闘（※使用毎に耐久力が減少する）	防御兵器、格闘兵器
Z	C	WZ-0014	試作ビーム・ライフル	40	15	16	18	1	シールドをダメージ貫通	ビーム兵器
Z	C	WZ-0015	改造ザク・マシンガン	20	7	18	1	1	砂漠の敵に対して攻撃力上昇	実弾兵器
Z	C	WZ-0016	ラッツリバー3連装ミサイル・ポッド	25	11	14	1	1	砂漠の敵に対して攻撃力上昇	実弾兵器
Z	C	WZ-0017	サブロック・ガン	25	14	14	1	1	水中の敵に対して攻撃力上昇	実弾兵器
Z	C	WZ-0018	脚部3連装ミサイル・ランチャー	20	13	14	1	1		実弾兵器
Z	C	WZ-0019	バックラー・シールド	10	0	0	1	7		防御兵器
Z	C	WZ-0020	ロケット・ランチャー	30	15	12	1	1		実弾兵器
Z	RARE	WZ-0021	ビーム・バズーカ	60	20	12	22	1	両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通	ビーム兵器

カスタムカード

レアリティー	No.	名称	コスト	効果対象	発動タイミング	特殊能力
RARE	CU-0001	ビーム・バリア	140	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	ビーム兵器からのダメージが激減する。 ※実弾兵器と格闘攻撃には無効。
UC	CU-0005	ルナ・チタニウム合金	50	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	敵からのダメージが減少する。
C	CU-0012	ミノフスキー粒子散布装置	25	【敵軍レーダー】	〈戦闘エリア移動時〉	簡易マップにおいて、敵に自軍ユニットの位置を知られなくする。
C	CU-0013	補給部隊	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	自機を停止させるとHPが徐々に回復する。
C	CU-0014	破壊へのカウントダウン	60	【敵軍ユニット】	〈本体にダメージを与えた時〉	ダメージを負わせた敵軍ユニットのHPを徐々に減少させる。
C	CU-0015	高度格闘プログラム	30	【自軍ユニット】	〈攻撃が命中した時〉	格闘攻撃の威力がアップする。
C	CU-0021	教育型コンピューター	60	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	戦闘を行なう度に命中率・回避率がアップする。
UC	CU-0022	哀戦士	40	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	撃墜された味方ユニットの数に応じて攻撃力・防御力がアップする。
UC	CU-0023	マグネット・コーティング	40	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	クリティカル発生率がアップする。ただし、戦闘を行なう度にテンションがダウンする。
UC	CU-0024	木星帰り	40	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	覚醒値の低いキャラクターでもサイコミュ攻撃が可能になる。ただし、戦闘を行なう度にテンションがダウンする。
C	CU-0030	駆動系チューニングα	25	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	移動速度・回頭速度がアップする。ただし、攻撃力がダウンする。
C	CU-0031	駆動系チューニングβ	25	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	移動速度・回頭速度がアップする。ただし、防御力がダウンする。
C	CU-0034	量産化計画	20	【自軍ユニット】	〈カード登録時〉	他に同一メカを登録している場合、コストがダウンする。
UC	CU-0036	先読み攻撃	40	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	敵軍ユニットをロックオンしている場合、敵から攻撃を受けても先に攻撃を行なう。
UC	CU-0037	ラスト・シューティング	50	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	敵軍ユニットをロックオンしている場合、敵からの攻撃でHPが無くなった際に必ずクリティカル攻撃を行なう。
C	CU-0038	集中砲火	40	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	「攻撃重視」で敵を攻撃すると、敵1機当たりの発射数が増加する。
C	CU-0039	踏過経路ナビシステム	25	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	テンションが弱気の時に限り、地形効果による移動速度低下の影響を受けない。
C	CU-0040	自動回避プログラム	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	テンションが弱気の時に限り、防御力・回避率がアップする。
UC	CU-0041	覚醒	65	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	テンションが強気の時に限り、命中率・クリティカル発生率がアップする。
UC	CU-0042	対艦戦装備	40	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	戦艦と交戦した場合に攻撃力がアップする。ただし、戦艦以外と交戦した場合は攻撃力がダウンする。
UC	CU-0043	人の革新	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍ユニットの総コストが自軍ユニットより高い場合、回避率・クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0044	対抗心	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍パイロットのレベルが自軍パイロットより高い場合、命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0045	共鳴	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍パイロットの覚醒値が自軍パイロットより高い場合、回避率・クリティカルヒット発生率がアップする。
C	CU-0046	伏兵	30	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	自軍・敵軍合わせて最低コストのユニットにセットされている場合、攻撃力・防御力・命中率・回避率・クリティカル発生率がアップする。
C	CU-0047	オートパイロット機能	10	【自軍ユニット】	〈カード登録時〉	キャラクターをセットしなくてもユニットを出撃させることができる。 ※AI制御で移動する。
UC	CU-0048	戦闘データ	40	【自軍ユニット】	〈対戦終了時〉	最後まで破壊されずに生き残っている場合、経験値の追加ボーナスを獲得できる。
C	CU-0049	ドーピング	30	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	パイロットのテンションが高い状態でスタートする。戦闘するごとにテンションがダウンする。
C	CU-0051	援護射撃	70	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	敵軍ユニットを攻撃した時に、援護射撃が行なわれる。
C	CU-0052	冷却システム	10	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	大気圏突入時において、HP減少率がダウンする。
UC	CU-0054	プレッシャー	70	【敵軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	交戦した敵軍パイロットのテンションをダウンさせる。
RARE	CU-0055	テムのパーツ	10	【自軍ユニット】	〈敵軍メカとの戦闘時〉	攻撃力減少・防御力減少・命中率減少・回避率減少・クリティカル発生率減少・命中率&クリティカル発生率100%のうち、いずれかがランダムで発動する。
RARE	CU-0056	北宋の壺	10	【効果対象不明】	〈発動タイミング不明〉	使用時の効果・内容は一切不明。
UC	CU-0003	インパクトレジステッドジャケット	70	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	格闘攻撃からのダメージが減少する。 ※実弾兵器とビーム兵器には無効。
UC	CU-0004	耐熱耐衝撃装甲	40	【自軍ユニット】	〈ダメージを受けた時〉	核兵器からのダメージが減少する。 ※その他の兵器には無効。
C	CU-0007	ワイドレンジスコープ	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	攻撃エリアの幅が広がる。
C	CU-0008	オプションブースター	30	【自軍ユニット】	〈戦闘エリア移動時〉	移動速度がアップする。
C	CU-0011	強行偵察機	30	【敵軍データ】	〈対戦中は常時〉	敵軍ユニットの情報を表示する。また、簡易マップにおいて、敵ユニットの位置を知りやすくする。
C	CU-0016	高出力ジェネレーター	30	【自軍ユニット】	〈攻撃が命中した時〉	ビーム兵器の威力がアップする。
C	CU-0027	ジェネレーター出力調整β	25	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	攻撃力がアップする。ただし、移動速度・回頭速度がダウンする。
C	CU-0029	装甲値カスタマイズβ	25	【自軍ユニット】	〈対戦中は常時〉	防御力がアップする。ただし、移動速度・回頭速度がダウンする。

TIPS③ カードの組み合わせ補整

メカニック&キャラクターカードの裏に書いてある、「主兵装」「搭乗メカ」という項目。これが気になったことはないだろうか？ 「主兵装」の場合、そこに記載されたウェポンカードを装備すると、命中に多少のボーナスが加えられ、キャラクターをその搭乗メカに乗せると、命中率、回避率、クリティカル発生率にそれぞれ多少のボーナスが与えられるのだ。

そう考えると、主兵装・搭乗メカが共に強力なカードは、それに従って組み合わせるだけで、より強力なユニットになる、というわけである。

カードに明記されていなくても、原作に則った組み合わせなら、大抵はプラス補整が掛かる。

TIPS④ 機体色&パイロットの関係

特殊能力に「機体のカラー」が関わるキャラクターがいる。これらは、そのキャラの専用機でなくてもOK。

例えば【シン・マツナガ】なら【サイコミュ・システム高機動試験機】、【リド・ウォルフ】なら【プロトタイプ・ガンダム】、【ジョニー・ライデン】であれば、なんとグワジンなどの母艦でもOKなのだ。

GCB作戦書 キャラクターカードにおける「搭乗メカ」、メカニックカードの「主兵装」を意識したことがあるだろうか？ 上記の通りプラスになる補整が掛かるので、一度君の部隊のユニットを見直してみては？ 特に高コストなカードばかりでユニットを構築する場合、こうした補整の差がモノをいうかもしれない。なお、来月号では完全版カードリストをお届けする予定なので、お楽しみに！

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION™

新キャラは伸び盛り！ この波に乗り遅れるな!!

闘劇予選が開始され、『鉄拳5 DR』攻略もヒートアップ！　新たな段位の紹介のほか、今月もがっつり新キャラ攻略をお届けしよう！　もちろん最新のネタも大量!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：対戦格闘ゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：12月13日(稼働中)
- ■使用基板：SYSTEM256

新段位紹介

『鉄拳5 DR』から増加した新段位を一挙公開!!　特に、1段階ごとにデザインの違う「餓狼」以降の段位アイコンは一見の価値アリ!!

Text：ハメコ。

段位戦で盛り上がれ!!

段位の段階は右の通り。入門生〜初段までは闘うごとに経験値が入り、規定値に達すると昇格戦が発生。二段以降は近い段位の相手に勝つほど高い経験値が入り、逆に負けると減少。こちらは一定以上減少すると降格戦が発生してしまう。秘密となっている武神以上の段位に関しては、腕を磨いて君自身の目で確かめてみてほしい!!

昇格戦、降格戦の際には、それぞれ画面下に表示が出る。どちらも負けられない場面だ。

緊張の昇格戦に勝利すれば、晴れて昇格！　段位が増えているので上位を目指しがいがあるぞ。

入門生 ▲ 九級 〜 一級 ▲ 初段 〜 七段 ▲ 師範 ▲ 皆伝

▲ 拳士 ▲ 拳達 ▲ 拳豪 ▲ 拳聖 ▲ 餓狼 ▲ 修羅 ▲ 羅刹

▲ 豪傑 ▲ 無双 ▲ 風神 ▲ 雷神 ▲ 闘神 ▲ 武神 ▲ ？

ルーレットで大もうけ!?

獲得マネーが増えるルーレット。今回もプレイヤーの試合数が「50」の倍数のとき発生する。さらに今回は、ときに倍率が「×5」と「×10」のみになることも！　連勝を重ねていると発生しやすい!?

抜けてからの攻防が大事!! 投げ抜け

ロングレンジスローの強化により、投げ抜けおよびその後の攻防が発生しやすくなった今作。中でも、専用抜けモーションが発生した後の状況に大きな変化が!!

Text：ハメコ。

専用抜けモーションの性質

専用抜けモーションを持つ投げを抜けた後は、なんと先行入力が可能となった（一部例外あり）。抜け後は五分、もしくは抜けた側が3〜6フレーム有利であるものが多い。抜け後の距離が近い投げであれば、抜けた側がフレーム差を生かして攻めていける、ということだ。なお、各種投げ抜け後の状況は、ムックで網羅するのでぜひとも参考にしてほしい!!

壁際に追い詰めた状態でマードックの[illegible]を抜けると……

10フレーム発生の技で反撃できるようになったのだ。

従来の抜けモーションの性質

専用抜けモーションを持たない投げを抜けた後は、今まで通り先行入力が効かない状況のまま。基本的に抜け側が有利で、[illegible]と[illegible]抜け後は五分、[illegible]抜け後は6フレーム有利な状況だ。とはいえ、ジャンプ入力技以外を最速で出すのは難しいため、横歩きやバックステップで様子を見るのが基本。なお、しゃがみ投げや側面投げ抜け時も同じような状況となる。

TEKKEN 事典DR

投げ抜け補足：例外的に抜けられた側が有利となる投げもある。背向け状態となるマードックのアトミックバスター（[illegible]）、ジャック5のサイクロンスロー（[illegible]or[illegible]）、デビルジンの旋蹴り（[illegible]or[illegible]）が2フレーム有利に、ドラグノフのフェイントキャッチ（[illegible]）、ロシアンフックラッシュからのフェイントキャッチ（[illegible]）、クリッピング〜フェイントキャッチ（[illegible]）が抜けられても5フレーム有利となる。

起き攻めに移行して
ダメージ効率を上げていこう!

DRAGUNOV
ドラグノフ

今月は、空中コンボや接近戦におけるダメージ効率のアップを目的とした戦術を紹介しよう。チャンスを逃さず、継続した攻めで一気に相手の体力を減らしてしまおう!

Text: 垂れグノフ

起き攻め重視の空中コンボ

セパレーター(⇩)締めのコンボはダメージは高いものの起き攻めできないのが難点。そこでコンボの締めをほかの技で代用し、起き攻めへ移行してみよう。オススメなのは以下の二つ。

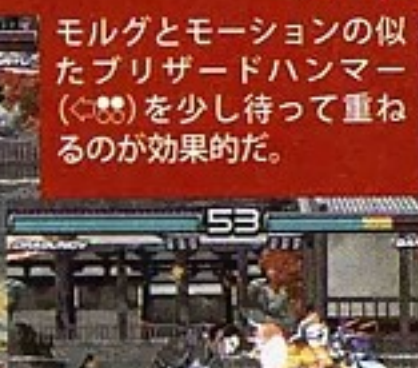
①セパレーター・ヘヴィ2発止め(⇩)

②ロシアンフックラッシュ〜フェイントキャッチ〜キャンセル()

①後は前ダッシュして相手の体が地面に着地した瞬間にモルグ(相手ダウン中に⇩)を出そう。すると、ダウン状態維持の相手にはモルグがヒット、横転受け身を取った相手には下段攻撃として機能するのだ。タイミングが早いと空振りしてしまい、遅いとデタッチャブルキック1発止め(⇩)に化けてしまうので要練習だ。

②はサイドロックアッパー(⇦)やプロトンアッパー(立ち途中)ヒット後の空中コンボに役に立つ。ワンツーパンチ()→立ち→ロシアンフックラッシュ()というコンボは軸ズレ時でも安定度が高いので、特に横移動で相手の攻撃をかわした後は①よりこちらを使っていこう。締めの部分をロシアンフックラッシュ〜フェイントキャッチ〜キャンセルにした場合は、奪うダメージ値が12下がるものの、一方的な読み合いを迫ることができる。

相手の選択肢で最も多いのが、こちらのキャンセルを見て、起き上がり攻撃を出すというもの。これに対してはキャンセル後にブーストエルボー(⇩⇧⇨)を出せばカウンターヒットさせることができるのでオススメだ

横転受け身後にしゃがみガードして、こちらのモルグに対応してこようとする相手には……、

モルグとモーションの似たブリザードハンマー(⇦)を少し待って重ねるのが効果的だ。

後転受け身には、前ダッシュからステップを伸ばしたブーストエルボー(⇩⇧⇨)が確定だ。

接近戦の心得

ドラグノフの持つ技はどれもクセが強く、接近戦で出す技に困っている人が多いのが現状。接近戦で重要なのは「有利な展開を継続できること」にあるぞ。

➡入れ はガード時こちらが3フレーム有利。8フレームパンチを持つキャラにもシュツルムスマッシュ()でカウンターを狙えるぞ。スキナーエルボー(⇩)もまた、ガード時は五分の状況だが、相手はしゃがみ状態。安易な立ち途中 による反撃はシュツルムスマッシュでカウンターを取れるぞ。

横移動対策にはキャプチャード(⇩ or ⇩)が効果的。ヒット後の相手の反撃は で切り返そう。

サミング&クリップについて

サミング&クリップ(⇦)は相手によって使い分けていこう。派生を知っている相手には2発止め→横移動と1発止めが主軸。2発目をしゃがまない相手には2発止めが一番有効な選択肢となる。2発止めは連続ヒットする上、ガード時、相手の安易な反撃を横移動でかわして反撃を決められるからだ。

1発止めは上級者対策。相手は派生技のおかげで最速で行動しづらいので、上段攻撃にはフロストチャージ(立ち途中)や積極的に前ダッシュから択一攻撃を仕掛けられる。

サミング&クリップ2発止めヒット後に暴れてくる相手には、コンビネーション・リッパー(⇨)を決めよう。

最大ダメージを狙え! マニアック空中コンボ集

ダメージ効率のアップを図る上で重要なのが空中コンボのダメージ増加。……というわけで、今号では難度は高いものの決まれば大ダメージを与えられる連続技を紹介。頑張ってマスターして、ほかのドラグノフ使いに差を付けろ!

① スマッシュサミング(⇦)カウンターヒット→ブーストエルボー(⇩⇧⇨)

②(マードック限定)スタンガン・ニー(⇨)2発目カウンターヒット→バックロックキック〜イヤーカップ(⇦)→コンビネーション・クーガー1発止め(⇨)→セパレーター(⇩)

③ ⇩☆ 〜横移動→コンビネーション・クーガー1発止め(⇨)→セパレーター・ヘヴィ2発止め(⇩)→セパレーター(⇩)

①はフレーム猶予の無い激ムズコンボ。追撃部分はブーストキック(⇨➡)、ステップインシェーブキック(⇨)、スキャバード(⇨)でも可能。相手がダウン選択した場合は成立しないが、その場合はセパレーター・ヘヴィ2発止め(⇩)→セパレーター(⇩)が決まる。③はスキの大きい下段攻撃をガードしたときの大ダメージ反撃だ。

②は下半身の判定が大きいマードックにのみ決まるコンボ。マードック戦では狙っていこう。

TEKKEN事典DR ドラグノフのみ、タックルをくらった後の相手の主な行動四つのうち、始動タックルパンチ、腕拉ぎ十字固(ポール、ジン、ニーナなど)、膝十字固(キング)の三つに対しては 連打で回避できることが発覚した。さらに 始動タックルパンチに対しては100%関節技を決め返すことができるぞ。腕拉ぎ十字固にも関節技を決め返すことがあるが、現在はまだ条件不明となっている。

バージョン変更に合わせて戦法もリファインしましょ☆

LILI
リリ

バージョンアップによる変更点が最も多いと思われるリリ。戦法の有効性に大きく影響する要素をピックアップし、バージョンβに対応した新たな戦法を紹介していこう。

Text:ハメコ.

クロックキックからの起き攻め Ver.β

バージョン変更のあおりをモロに食らうかたちとなったクロックキック。その後の起き攻めを構築し直そう。

クロックキック(⇨3+4)は1発目の攻撃判定が高くなり、起き攻めへの有効性が減少(横転に当たりにくい)。空中コンボでも空振りしやすくなったので、組み込む際はヘリオトロープ(⇦1,2,1)→⇨入れ4からか、⇧4→⇨入れ2,1,2から決めていくといい。

次に、空中ヒット時に距離が離れるようになり、前号紹介の起き攻めの有効性が減少。特に、パドリングビート1発目(⇩4)は後転で回避されやすくなったので、バージョンβでは右の選択肢で攻めるようにしよう。

クロックキック

展開を優先するならクロックキックで空中コンボを締め、右の選択肢で攻めよう。起き攻めに成功すれば、ブラッディマスカレード・ハーケン締めよりも体力を奪えるぞ。

バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⇧3+4)

アルトロデオを後転で回避する相手に有効。後転を拾ったらテンペスト(背向け1+2)で追撃しよう。横転で回避されるが、起き上がりキックにはガードが間に合う。なお、後転を確認した時点で⇧3+4,3+4と出し切れば、アンテロープキック1発目(背向け⇩3)で追撃できる。

アルトロデオ(⇨➡4)

素早く出せれば横転に決まり、その場起き上がりされても下段さばきされないタイミングで当たるためローリスク。地上ヒット時は5フレーム有利を生かして攻めよう。

後転で回避されるので機会は少ないが、アルトロデオ空中ヒット時は⇩4で追撃できるぞ。

パラードステップ~ハニーサックル1発止め(⇩⇧⇨☆3)

中段でダウンに当たるので、アルトロデオの対の選択肢となる。後転で回避されても、後転クロスチョップによる反撃が届かない。地上ヒット時は下を参考に空中コンボ&起き攻めを仕掛けていこう。

前ダッシュ~⇧2

その場起き上がり~しゃがみガードが多い相手に対して有効なローリスクハイリターンな選択肢。その場起き上がりを抑制できなくなったので、直接二択を仕掛けてガードを崩していく必要があるぞ。

ハニーサックル1発止めからのコンボ

バージョン変更でハニーサックル1発止めの硬直が伸び、空中コンボがほとんど決まらなくなってしまった。ヒット時のみハニーサックル(立ち途中3,3,4)を出し切るのが理想。たたき付けた後、動く相手には⇩4でさらに追撃できる。

1発止めの後は、余程遠くなければ⇩4が決まる。この後少しだけ待ってからホライズンスライド(しゃがみ中⇧3)を出すと、左右の受け身に持続の後半が重なる(体の小さいキャラには左側受け身にのみ当たる)ため、ガードされても反撃を受けず、ヒット時は有利となる。後転受け身で回避されてしまうが、これはダッシュからの⇧2でスキを突いていける。

なお、キャラによっては立ち4で拾ってヘリオトロープ→ブラッディマスカレード・ハーケンまで決められる。下表に名前があるキャラに対しては、浮かし技としても積極的に使っていけるぞ。

4で拾えるキャラクター	
ポール	ジャック5
マードック	スティーブ
エディ	デビルジン
ガンリュウ	アーマーキング

ガードさせればリスクの無いハニーサックル1発止め。ヒットした後は……、

⇩4による追い打ちが安定。この後ホライズンスライドを出せば……、

横転受け身に後半部分が重なる。ガードされても反撃されにくいのでリスクは小さい。

2P限定 空中コンボを⇧4で締めた後の攻め

空中コンボを⇧4で締めれば、ボタンを問わず右側受け身しか取れず、最速でガード不能技のスパインシュートff(⇦3)を出せば打撃で割り込まれない。ただし相手が2P側に居る場合は右横歩きで回避されるので、2P限定の攻めとなる。後転受け身やダウンを選択する相手には⇧3+4,3+4が有効だ。

浮かせた後、ヘリオトロープ→立ち4→⇧4と決めてうつ伏せにしてから……、

ガード不能技のスパインシュートffを出せば、受け身を取る相手に確定。

横転受け身以外に対しては、⇧3+4,3+4→背向け⇩4を決めていける。

新着コンボ

① フッキングヒール(⇧4)カウンター→⇧4→ライジングタクト(立ち途中4)→パドリングビート(⇩4,4,4)

② バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⇧3+4)→振り向き⇩4→ライジングタクト(立ち途中4)→パドリングビート(⇩4,4,4)

③ バーティカルアクシズ(3+4)打撃投げ時→ライジングタクト(立ち途中4)→パドリングビート(⇩4,4,4)

すべて、下方向に判定が強く空中ヒット時浮かし直しを誘発するライジングタクト(立ち途中4)を生かしたコンボ。パドリングビート2発止めで刻むより威力が高い。

TEKKEN 事典DR

コントル・カウンターの注意点: パンチ専用返し技であるが、何と返し技返しされてしまうことが判明。バレている相手への使用、特に連係技への割り込みには控えた方が無難だ。

スパインシュートff補足: 返し技に強い同技だが、唯一ドラグノフのキャプチャードにのみ取られてしまう。といっても左手足用返し技返し(⇨3)で抜けられるので覚えておこう。

要所でダメージアップを図り、
攻撃力に磨きをかけろ!

ARMOR KING

アーマーキング

アーマーキングの悩みのタネとして空中コンボを挙げる人は多いのではないだろうか? そこで今回は、空中コンボに焦点を絞って攻略していこう。

Text:ノフ

空中コンボを見直す

オススメするのが、以下のマッスルドライバー(空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇧⇨●)で締めるコンボだ。簡単かつ高ダメージで、何より次項で紹介する起き攻めができることが利点。ただし、マッスルドライバー後は相手との位置が入れ替わるため、相手の後ろに壁があるときはほかのコンボにしよう。

①ブラックスマッシュ(⇨☆⇩●)→ダークネスサイクロン(●)→マッスルドライバー

すべて最速でつなげば決まる。相手の右側から浮かせると空中投げが届かないので、ショルダーインパクト(⇨●)などに変えよう。⇩●始動の場合、体の小さいキャラには入らないので注意。

また、ブラックジャブ(⇦●)、バックハンドチョップ(しゃがみ状態で⇧●)のカウンターヒット時にも決められ、ブラックニーリフト(⇧●)カウンターヒット時は、右横移動してからダークネスサイクロンを出せばいい。

②⇩●→ライトストレート〜レフトアッパー(●●)→ワンツーパンチ(●●)→マッスルドライバー

①より若干ダメージは低いが、壁までの距離を確認しつつコンボを決められるのが利点。相手の右側から浮かせたときは、ワンツーパンチの後をショルダーインパクトに変えるか、ワンツーパンチを立ち●で代用しよう。

③かち上げエルボー(立ち途中●)→レバークラック(⇧●)→立ち●→ワンツーパンチ→マッスルドライバー

レバークラックで空中の相手を拾ったときのコンボ。シャドーラリアット(⇨☆⇩●)ヒット後、その場起きする相手にも狙える。

ブラックスマッシュや⇩●などの浮かせ技が決まったら……、

ダークネスサイクロンなど威力が高くスキの小さい技でダメージを稼ぎ……、

起き攻めのしやすいマッスルバスターでコンボを締め、追加ダメージを狙おう。

マッスルドライバー後の起き攻め

起き上がりを狙え!

空中コンボをマッスルドライバーで締めた後は、レバークラックを出してみよう。相手がその場起き上がりをすると拾えるので、③のコンボを決めて再度同じ状況に持ち込める。2回ループさせればほぼKOできるぞ。

後転起き上がりにも対応させたいときは、⇧●がいい。空中でヒットした後にショルダーインパクトで追撃できるので、威力はなかなかのもの。ほかの選択肢として有効なのがショルダーインパクトとタロスカッター(⇩●)だ。前者はこちらの左側の横転以外に動く相手に確定し、後者はその場しゃがみ起き上がり以外すべてに確定するので万能だ。空中投げの後は先行入力が効かないので、技を出すタイミングは練習しよう。

その場起き上がりをレバークラックで拾ったら……、

マッスルドライバーで締めてループさせろ!

横転を狙え!

上記の攻めを展開すると、相手は横転を選択しやすくなるので、前ダッシュで軸を合わせてタイミング良くレバークラックを出そう。横転後に起き上がる相手にヒットし、ショルダーインパクトなどで追撃できる。横転後ダウン維持する相手には、ロードロップキック(⇧●)などがオススメ。

1回のコンボと起き攻めだけで、これだけ相手の体力を減らすことができる。

ダウンさせても攻撃の手を休めるな!

ショルダーインパクトヒット後に前ダッシュから素早くタロスカッターを出せば、相手のその場起き上がりが間に合わない。受け身を取られて空振りしても浮かせ技はくらわないぞ。相手が後転受け身を取った場合は、前ダッシュからの再度のショルダーインパクトを確定させられる。後転を見てから狙えるので、練習しよう。これらを嫌がり横転受け身を取るようになったら二択をかけよう。

ショルダーインパクトヒット後のその場起き上がりに対して……、

ロープロー(⇨⇩☆●)の先端を当てれば、ガード時の距離が遠く安全だ。

悪の壁活用術

空中コンボで相手を壁まで運んだ後は、ワンツーパンチを当てよう。その後受け身を取る相手には前ジャンプで跳び越してからの急所蹴り(背向け中●)が、軸ズレが酷くない限り確定する。

側面にヒットした場合は崩れるので追撃しよう。背面にヒットした場合は6フレーム有利でショルダーインパクトが確定するが、振り向きしゃがみ●を読んでの⇩●や自分の後ろに壁があることを生かしてダブルアームスイング(⇨⇦⇧⇩⇧⇨●)を狙うのも有効。また、急所蹴りはダウン状態にも当たるので万能だ。

ワンツーパンチ後に受け身を取らない相手には、ロードロップキックで大ダメージを。

TEKKEN事典DR
ストマックシェイカー(⇨●)カウンターヒット時に相手が受け身を取らなければ、ロンダートキック(●)→背向け中に(⇨●)(通常キャラの振り向き●)→タロスカッターと追撃できる。
最大ダメージの壁コンボはナックルボム(⇩●)→タロスカッター。ダークネススピンキック(⇨☆⇩●)など硬直の少ない技で壁やられ・強にした後は簡単に決まるが、空中コンボから狙うのは至難の業。

まだまだ進化中!

JULIA CHANG

ジュリア・チャン

撞掌の新たな性能発覚により、壁際での攻めがさらに強力になったぞ。

Text:ミスター

虎身肘からは強気に攻めよう

虎身肘（⇨➡2）が以前よりもガードさせやすくなったため、この後の攻防の重要性が増した。

まず虎身肘をガードさせると3フレーム不利となる。この後相手の出方をうかがいたいときは、横移動がオススメだ。相手の発生が早い打撃をほとんど避けることができるぞ。

また、投げの強化により、マッドアックス（⇩⇧⇦➡2）が相手の14フレーム発生以上の打撃技に勝つので、積極的に狙っていきたい。マッドアックスを警戒して動く相手には、虎身連攻（⇨➡214）をディレイで出したり、相手の⇩4での割り込みをさばいてしまおう。

立ち1で割り込んでくる相手には、崩捶（⇧2）やスキの減った閃身後掃連腿1発止め（⇦3）を狙ってみるのも面白いだろう。

虎身肘後の横移動での様子見で、相手のクセを見抜いておきたい。

撞掌の新たな性能が発覚!

撞掌（【1+4】2）は下段キックと上段パンチの攻撃判定がほぼ同時に発生する技だが、1発目の下段のみがノーマルヒットした場合、3発目の肘まで連続ヒットすることが発覚した。

主に効果を発揮するのが壁際で、撞掌1発目の下段のみヒットから3発目まで連続ヒットし、壁やられ・強を誘発することができる。そこからさらに八門遁甲（24⇦⇨1+2）が全段ヒットし、相手体力の約半分を奪えるぞ。

撞掌は下段部分の判定が上段部分よりも若干長いため、ある程度相手と間合いが離れていることが下段のみヒットの条件となる。目安は開幕より若干離れた間合いだ。この下段のみヒットする距離は、ぜひ体で覚えおきたい。

壁コンボを決めた後に後ろダッシュして間合いを調整し、受け身を取った相手に狙うのがオススメだ。また、マッドアックスを決めた後相手がその場起きした場合は、ちょうど下段のみヒットするぞ。さらに、空中コンボの後相手が反時計回り方向に横転受け身をしたときに重ねれば、間合いが近くても下段のみヒットする。しゃがみガードされる可能性はあるが、強力な連係だ。

これが撞掌の下段キック部分のみヒットを狙える間合い。体に覚え込ませよう。

このように上段パンチ部分が届かなければ……、

3発目も連続ヒット！　壁際ならば、壁やられ・強を誘発できるぞ。

近距離、遠距離両方いけるわよ!

ANNA WILLIAMS

アンナ・ウィリアムズ

コウトリーレインボーにより、どの距離でも闘いやすくなったアンナ。姉を超える日が来た!?

Text:ミスター

ぶっ放せ!　コウトリーレインボー

全体的に技が調整されたアンナだが、特にコウトリーレインボー1発止め（⇨➡3）に注目したい。

今回はスキが減り、ガードされても痛い反撃を受けづらくなった。基本的に浮かされることは無いため、ガードされるかもしれない状況でも思い切って出していっていいだろう。相手の技のスカりにヒットさせる、いわゆる「スカ確」にはもちろんのこと、二択の中段としても使っていきたいところだ。

また、相手の空中判定に当たってしまった場合でも、硬直が減った関係でライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩32）で拾うことができるようになったので、そのまま空中コンボにつなげられるように練習しよう。

コウトリーレインボー1発止めは空中判定に当てても……、

ライトローキック＆バックスピンチョップが間に合う。

基本は堅実に、ときには大胆に

アッパーストレート（⇧12）を軸に、派生のアッパーストレート＆スライスウインド（⇧124）やアガペイトアロー（⇩⇧➡2）、エクスキューショナー（⇨➡2）などで相手の動きを抑制し、ライトニングスクリュー（⇧4）やシットスピンキック（⇩3）でケズっていくのがアンナの基本だ。

相手が固まり始めたら、しゃがんでコールドブレード（しゃがみ状態で⬈2）や投げとリフトショット（立ち途中に2）、キャットスラスト（しゃがみ状態で⇨1）で崩していこう。ライトハンドスタップ（しゃがみ状態で⇨2）はガード時相手がしゃがみ状態なので、立ち途中の技が弱いキャラ相手には狙っていける。ブラッディーカオス（横移動中に1+2）も2発目がスカりにくくなりコンボが入れやすくなったので、スキあらばカオステイル（横移動中に4）との二択を仕掛けよう。

ブラッディーカオスヒット後は、浮きが高くなりコンボに移行しやすくなった。

各種浮かせ技から狙う空中コンボ

① 各種浮かせ技→➡2→アッパーストレート（⇧12）→ツイスティングラッシュ3発止め（⇧314）

② コールドブレード（しゃがみ状態で⬈2）→ライトローキック＆バックスピンチョップ（しゃがみ状態で⬈32）→ツイスティングラッシュ3発止め（⇧314）

③ ヘイルストーム（⇩133+4）→ライトローキック＆バックスピンチョップ（⬇32）→ツイスティングラッシュ3発止め（⇧314）

②間合いが遠いときは、⬈入力シットスピンキック＆ライトハイキック（しゃがみ状態で⬈34）が安定。③ライトローキックをできるだけ踏み込んでから当てる必要がある。

TEKKEN 事典DR

ジュリア補足：クマなど一部のキャラに対しては、撞掌の下段部分が届かず上段部分のみが届きやすいので注意しよう。

アンナ補足：クリムゾンアロー（⇩⇧➡2）追加によりハーフステップからリフトショットが出しづらくなったが、⇩⇧☆2と入力（➡に入らないように）すれば以前のように出せるぞ。

STEVE FOX
スティーブ・フォックス

常に冷静に立ち回れ！

『DR』でのスティーブは、ダッキングへの移行とクイックフックのカウンターヒット時が重要なポイントになるぞ！

Text：ユウ

ダッキング移行を使おう

今回からいろいろな技の後に入力でダッキングに移行できるようになったスティーブ。

相手が手を出したくなるような状況でダッキングに派生して、上段技を潜りシーホークアッパー（ダッキング中に　）をおみまいしよう。ブリティッシュエッジコンボ（　）や、イーグルクロウコンビネーション1の2発止め（　）、ジャブ～ボディブロー～フリッカー構え（　）などの後に出すと効果的だ。シーホークアッパーはほとんどのキャラから手痛い確定反撃をもらわないので、積極的に戦術に取り入れよう。

やっぱり重要！　クイックフック

クイックフック～フリッカー構え（　）がカウンターヒットしたら、素早くフリッカー構えをキャンセルしてランカスターコンビネーション～フリッカー構え（　）を当てよう。

その後はダッキングに移行してガゼルパンチ（ダッキング中に　）を当てよう。相手が空中で裏返るため、起き攻めがしやすくなるぞ。さらに相手の受け身を読んだら、ガゼルパンチ・レイジ（ロングダッキング中に　）を出すとちょうど重なる。狙ってみるのも面白いぞ。

シーイーグルフック～ダッキング（ダッキング中に　or　）をヒットさせたら……、

ランカスターコンビネーションまでつながり、大ダメージを与えられるぞ。

ガゼルパンチで相手を浮かせ直すことができる。

RAVEN
レイヴン

二択の時代は終わりを告げた！

トルネードディザスターにはもう頼れない……。ローリスクな中段を振り回すのが新生レイヴンの真骨頂!!

Text：ハメコ。

性能の変化したディカステスに注目せよ

ディカステス（　）は攻防両方で役立つ重要な技となった。1発目は発生16フレームの浮かし技で、技後背向けに移行。特筆すべきはそのリーチで、崩拳を近距離ガードした際の反撃に使えるほどだ。ヒット後はナックルアックス（背向け中　）→立ち　→左横移動～立ち　→フライングコープス（　）→スカルクラッシュ・フェイク（　）と決めていこう。

1発目をガードされたら2発目の出番。しゃがみステータス技以外には割り込まれないため、反撃を抑制できる。1発目ガード後にしゃがんで様子を見る相手には、振り向いて逃げよう。なお、発生12フレーム以上の反撃にはバックベアード（背向け中　）が間に合う。

ディレイ幅が長いので、1発目ガードを確認して……、

2発目を出していけ。反撃を逆につぶしてやろう。

主力はスピニングミドル!!

横に強くリーチに優れるスピニングミドル（立ち途中　）は、ガード時に反撃を受けなくなった。ヒット後はチャリオット（　）がほぼ確定。その場起きする相手には背面ヒットするので、バッドロール（背向け中　）で追撃可能。

でスプリントミラージュ中にも出せる。距離を調節して先端を当てていこう。

WANG JINREI
王 椋雷（ワン・ジンレイ）

ニューファイナルウェポンは打突連拳!!

なんと打突連拳から連撃衝腿が連続ヒットすることが発覚。パワーアップした接近戦に死角は無い。

Text：垂れ

打突連拳の性質を知ろう

『DR』でダメージの下がってしまった打突連拳（　）だが、ヒット時に連撃衝腿（　）が連続ヒットするようになり一気に頼れる技に。打突連拳は中→上の連係で強制ガードになるので、ガード時に2発目部分をしゃがまれる心配が無いのが強み。発生14フレームなので確定反撃にも重宝する。後述の　と使い分けていこう。

ただし、一部キャラには打突連拳ヒット後の連撃衝腿が届かないので注意が必要。打突連拳が密着ヒットしても届かないのがスティーブ。密着でないと連続ヒットしないのが、クリスティ、エディ、レイブンとなっている。これらのキャラとの対戦時には、壁際以外での使用は避けよう。

打突連拳→連撃衝腿だけで相手体力の25％を奪える。

連撃衝腿ヒット後はワンが有利。続けて攻め立てよう。

隠し猿手脚？

猿手脚（　）によく似た　はヒット時空中コンボを決められるようになり、発生は15フレームになった。おかげで今まで打突連拳しか決まらなかった場面において一部空中コンボにもっていけるようになったのはかなり心強い。

猿手脚に比べ、ダメージが小さく硬直が大きいので、反撃時のみ使っていこう。

TEKKEN事典DR

レイヴン補足：浮かし→フライングコープスor立ち　→立ち　→　→ブラッククルセイダー（背向け中　）とすると、素直にユニコーンテイル（　）で締めるより威力が高いのだ。

ワン補足：打突連拳は、背面ヒット時には有利フレームが減少。3フレーム有利程度にしかならず、残月（　）～前ダッシュ→打突連拳→通天砲（　）といったコンボは成立しない。残念。

アーケード版、開発決定！

SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION

ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION
■メーカー　：ナムコ
■ジャンル　：剣劇対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：春予定
■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

昨冬家庭用で発売され、全世界で高い評価を得た『ソウルキャリバーⅢ』。そのアーケード版が、新たに開発されることが決定した。最新情報・開発者インタビュー・登場キャラ紹介を特大ボリュームで掲載！

※画面はコンシューマ版のものです。

ソウルキャリバーとは

アーケード初の3D武器対戦格闘『ソウル』シリーズとして続いている『ソウルキャリバー』は、独自のシステムを数多く採用し、3Dという奥行きのある空間をフル活用しているゲームである。

ステージ内を縦横無尽に移動する「8WAY-RUN」、守勢から攻勢へと転じられる「ガードインパクト」、リングアウトの恐怖がつきまとう「リング際の攻防」など、スピーディーな展開の中にも読み合いが多い。魅力的なキャラも多く、ビジュアル、ゲーム内容ともに根強いファンが付いているシリーズだ。

8WAY-RUN
レバーを好きな方向へ入れ続けることで、その方向へ歩き続ける。メインの移動手段で、間合い調整には必須。

ガードインパクト
相手の攻撃を受ける直前に⇨Ⓖや⇧Ⓖなどを入力すると、相手の攻撃を弾き返し、有利な状況を作れる。リスキーだが強力な防御手段。

空中制御
空中で吹き飛んでいる最中は、レバーを入れた方向に落下、吹き飛ぶ軌道を制御可能。空中コンボの回避やリングアウトを防止できるので、空中でも気が抜けない。

リングアウト
リング際で吹き飛ぶ技をくらうと、瞬く間にリングアウト。本作ではリング際を背負っていても、背後に吹き飛ばす技も存在するので、緊迫した攻防になる。

NEW FACTOR! 新コンクエスト登場！

写真は一回限定でキャラを育成できる「レジェンドモード（仮）」。そのほかにもいくつかプレイモードがあり、プレイ終了時にはバーコードとパスワードが登場する。これを携帯サイトに送り、同じ勢力のプレイヤーと協力して、各勢力と争うのだ（※画面は開発中のものです）。

前作『ソウルキャリバーⅡ』で登場したコンクエストモード。複数の勢力に別れての激戦が熱く、一人用で楽しめたモードだった。だが、本作では何と携帯サイト上に登場。「モバイルコンクエスト」（仮）として、全国のプレイヤー間で勢力争いができるのだ。

まだ具体的な内容が明らかではないが、現状予定されている「スタンダードモード」「レジェンドモード（仮）」を遊んだプレイ成績を携帯サイトに登録し、各プレイヤーがいくつかの勢力に別れ、登録ポイント数を使って争う模様。そのほか、携帯サイト上ではプレイヤーランキングや各プレイヤー情報なども見られるようだ。

キャリバーⅢの新要素❶ 投げ抜けが三種類

『ソウルキャリバー』の投げはⒶ＋ⒼにはⒶ、Ⓑ＋ⒼにはⒷで投げ抜け可能だが、本作からは、投げ抜けを入力した速度により、その後の状況も変化するようになった。

投げ抜け入力が早ければ五分に、普通なら若干不利、遅いと大幅不利といった状況になるのだ。

最速
つかまれた瞬間に投げ抜けを入力できれば、相手を吹き飛ばし、五分の状況になる。

通常
こちらは通常の投げ抜け。距離が離れ、投げを入れた側が若干有利といったもの。

最遅
投げ抜け入力が遅かった場合は、抜けた側がしりもちをつき大きく不利な状況に。

『ソウル』シリーズの歴史

ソウルエッジ

1995年登場。『ソウル』シリーズの記念すべき第一作で、当時からグラフィックの美麗さが印象的。ガード時や連続攻撃を繰り出すクリティカルエッジを使用するとガードゲージが減少し、0になると武器が破壊され、素手で闘うところが斬新だった。

ソウルキャリバー

1998年に登場。『ソウルエッジ』から続く美麗グラフィックはもちろん、大幅にシステムが見直され、8WAY-RUNなど今の基礎となる形を作り上げた。アーケードで登場後、さらに調整が加えられた家庭用がドリームキャストで登場した。

PROLOGUE

人の魂をくらう邪剣、ソウルエッジ。
邪剣に対抗すべく創られた霊剣、ソウルキャリバー。
ソウルエッジが世のうわさとなり、野心ある者、あるいは屈強な戦士の手に渡るたび、ソウルキャリバーが現われ、残虐なる暴走を食い止める。
幾度となく繰り返された熾烈な争いは、人々の語り種となり、やがてはおとぎ話や伝説となって後世に残ることとなった。

時は流れ、16世紀末期。
長い年月を重ね力を増した二つの剣は、歴史の表舞台へと姿を顕し再び相見える。
相反する存在として宿命付けられた双極の剣の物語は、新たに開かれし雪白なるページへと刻まれてゆく……。

キャリバーⅢの新要素② 壁やられが変化

『Ⅱ』では吹き飛んで壁に当たると、そのまま壁に貼り付いた後、壁受け身できたので、大した追撃はできなかった。しかし、『ソウルキャリバーⅢ』では壁受け身が廃止され、追撃も決まりやすく、壁際の攻防がより熱くなっている。

前作では

本作では浮かせ技など、高い位置で壁にぶつけた後は跳ね返って来る。

空中制御できない状態で落下するので、追撃が可能。壁コンボ研究が熱そうだ。

キャリバーⅢの新要素③ ジャストインパクト

攻撃が当たる直前まで引きつけて、⇨Ⓖや⇧Ⓖを入力すると発生。コマンド投げやガード不能技ですら弾き返せる上、成功時は大幅に有利。硬直中に攻撃を当てればカウンターヒットになる。狙うのが難しい分、効果は絶大だ。

通常は

攻撃の直前にガードインパクトをすると、赤いエフェクトのジャストインパクトに。

ジャストインパクトの硬直中に攻撃を当てれば、カウンターヒット状態になるぞ。

キャリバーⅢの新要素④ スタンコンボ

『ソウルキャリバーⅢ』最大の売りともいえる新システム。特定の攻撃をヒットさせると、体に電撃が走るスタン状態を誘発させられ、この状態中に攻撃をヒットさせると、すべてカウンターヒットとなる。スタンコンボとは、スタン状態を経由した連続技の総称となっている。

スタン状態は「腹崩れ」「スピンやられ」など、いくつかの状態があり、スタン状態中にほかのスタン状態になる技をヒットさせれば、さらにスタン状態を継続させられる。ただし、同じスタン状態になる技を二度決めた場合はスタン状態にはならない。といった内容である。

今まで、連続技が乏しかった『ソウルキャリバー』シリーズだが、このシステムの追加により、連続技が発展する可能性も大幅に高まった。対戦中に、スタン誘発技を狙うタイミング、場所を図ることも重要になるだろう。

スタン誘発技をヒットさせると、全身に電撃が走るスタン状態となる。

カサンドラの場合だったら、スピンやられを誘発する⇩Ⓐなどが狙いやすい。

スピンやられ後は、素早く⇩ⒶⒶⒶを決める。このあともスタン状態が継続され……。

崩れ落ちている間に浮かせ技の⇧Ⓑを決めて空中へと吹き飛ばす。

最後に突進技の⇩⇦⇨Ⓑで拾って完成。強力なスタンコンボを探すのも楽しいだろう。

ソウルキャリバーⅡ

2002年に稼動し、キャラ周りの変更や、壁の追加など基本システムをより洗練。家庭用ではPS2、Xbox、ゲームキューブと三機種同時に発売し、『鉄拳』の平八や『ゼルダの伝説』のリンクなどのゲストキャラが話題を呼び、全世界で大ヒットした。

ソウルキャリバーⅢ

家庭用先行という初のパターン。「スタンコンボ」など、対戦をより熱くさせるシステムも加わり、「ロストクロニクルズ」や「キャラクタークリエーション」など、一人用モードも充実している。ファンの要望に応え、ついにアーケードへの登場が決まった。

ファンの皆様の温かい声援が最後の一押しになりました

昨冬、全世界一斉発売された『ソウルキャリバーⅢ』。アーケード撤退は非常に残念なことだと感じていたところに、まさかのアーケード版発表！　今なぜ？　その真意を訊いてみた。

ソウルキャリバーⅢ開発者インタビュー

逆移植のジンクス破り

――お久しぶりです。アーケード版『ソウルキャリバーⅡ』以来なので、三年ぶりぐらいでしょうか。

世取山　お久しぶりです。わざわざこんなの（ゲーメストムック『ソウルエッジ』）まで持って来ていただいて……恥ずかしいので、もう帰らせてもらいます。

――ちょ、ちょっと待ってください（笑）。帰る前にインタビューだけでもさせてください。

世取山　分かりました（笑）。

――今回、家庭用からの逆移植ということで、かなり驚いたのですが、どういった経緯で発売が決まったのでしょうか？

世取山　まず最初に「なぜ家庭用が最初なんですか？」という質問をコンシューマー雑誌の方から鬼のように聞かれたので（笑）、そこから説明します。やはり最初に家庭用を選択したのは、まず『ソウルキャリバーⅡ』の成功があったからです。前作の『Ⅱ』がアーケードから家庭用の移植で、三つのプラットホームを同時に移植でき、全世界で400万本以上の売り上げがあった。そして、次世代ハードの足音も聞こえてくる、我々には400万人の顧客がいる。プレイヤーの方々に次世代ハード前に最速でゲームを届けるのであれば、やはり家庭用からだろう、と。そしてアーケード版の開発に取りかかったんですが、それは以前から考えていたことではあったんですね。以前は、それこそプレイステーション１のころから「アーケードで盛り上げて家庭用」というのが移植の流れとしてあって、それで成立していたと思うんですが、現状は顧客の数が逆転したと思うんです。ならば、家庭用のプレイヤーをアーケードに引っ張ってこよう、というのがまずあったんですね。それが、一つ。

――はい。

世取山　あと、アーケード版はもともと計画としてはあっても、家庭用まで最終的には決めあぐねていたんです。そこにファンの皆様の声、後押しがあった。

――ネットで展開されていた署名運動などのことですか？

世取山　そうです。我々が決定付ける上で、後押しがかなりあったのは間違い無いです。ファンの皆様の暖かい声援一つひとつが強く響いて、最後の一押しになった、という感じでした。

――なるほど。……非常に聞きにくいのですが、格闘ゲームを家庭用からアーケードに逆移植して、成功した例があまり無いんですね。そういう状況の中で、勝算はあるのでしょうか？

世取山　それは当然あります。でなければ、ナムコという一つの企業が判断を下すはずがない。今回は、家庭用の『Ⅲ』をそのまま持ってくるわけではなく、『アーケードエディション』として完全にリチューンしたものです。対戦・野試合に飢えている人は当然いると思うので、そこでちゃんと対戦用にバランス調整したものを出せば、家庭用・アーケードのプレイヤーともについてくるものになると確信しています。今まで成功例が少ない、というのはもっともだと思うんですが、タイミング的にも家庭用発売からしばらくたって、プレイヤーがシステムに慣れた状態でアーケード版を出せると思うので、そこはあまり心配してません。そろそろ町に出て友達と対戦したい、という人たちに、満足できるものを提供できると思います。これは、営業の人間に話しても、「それは面白い」という形で賛同を得られましたし、これが成功すれば、続編の展開にもつなげていけると思います。

対戦こそがアーケード

――「家庭用そのままではない」ということですが、『アーケードエディション』の新要素は、

どういったものになるのでしょう？
世取山　前回『キャリバーⅡ』のときは「コンクエストモード」があって、筐体一台単位で皆が切磋琢磨するモードだったのですが、今回は携帯を通じた全国規模のコンクエストになります。仮称として「モバイルコンクエスト」と呼んでいるのですが、これが最大の売りとなります。前回一番好評だったモードが新しくなって、より熱中できる遊びを提供できることに喜びを感じています。
——逆に、減るモードもあるんですか？
世取山　そうですね。コンシューマ版に関しては、家庭用ならではの一人で遊べるモードをたくさん用意してあったので、そういったものは一つひとつ見直していきます。極論するとアーケードは「対戦の場」だと思ってますので、それに特化した仕様にできればと思います。
——前回、コンクエストモードをやっていると乱入しずらい、という現象があったと思うのですが、改善案はあるのでしょうか？
世取山　今回の「モバイルコンクエスト（仮）」は携帯に飛び出しているものなので、キャラの育成が主体ではないんですね。育成は「レジェンドモード（仮）」という一回プレイ限定のモードで用意していますので、継続して育成しているのを中断させるものではない。どのモードを遊んでも参加できますし、前回ほど乱入しにくい、というものにはならないと思います。

殺す気か！

——『アーケードエディション』の開発はいつごろから入ったのですか？
世取山　昨年初冬に家庭用が発売されて、すぐにそのまま移行しました。休み無しなので、プロジェクトからは怒られっぱなしですよ（笑）。開発内では「殺す気か！」とよく言われるんですが、「いや、殺す気は無いですが頑張りましょう」と言うと「そういうのを殺す気って言うんだ！」と返されたりしています（笑）。
——『アーケードエディション』に登場するキャラクターは何人いるのですか？
世取山　デフォルトキャラクター＋リリースキャラ＋ボーナスキャラ3体で全27体ですね。
——新キャラは入るのですか？
世取山　家庭用のボーナスキャラだった「ファン」、「リ・ロン」、「エイミ」の3キャラに関しては、新技を組み入れて調整し、全くの新キャラとしてリファインされます。今日（一月上旬）プレイしていただいたものは家庭用のままですが、これからドラスティックに調整し、2月のAOUショーでは大きく変わったキャラたちをさわっていただけると思います。タイムリリースは無いので、最初から27人の、やり込みがいのあるダイヤグラムになると思います。
——家庭用ではレブナントなどもいたと思うのですが、新キャラの選択基準は何ですか？ストーリーにかかわりが深いキャラ優先なのでしょうか？
世取山　今回は、「アーケードで出す」ということがあったので、アーケードにゆかりの深いキャラを優先した部分はあります。レブナントも考えたのですが、やはり「アーケードに帰ってきた！」という感じを優先しました。『エッジ』から「リ・ロン」、『1』から「ファン」、『Ⅱ』から「エイミ」、という感じを意図しています。
——新技はボーナスキャラのみなのですか？
世取山　いや、全体を見て不足分と思われるところには入れていきます。その辺は全世界から要望が届いてますので（笑）、それを考慮して、加えたものになると思います。
——では、家庭用からの対戦バランス変更、調整はあるのでしょうか？
世取山　それは当然入ります。
——先ほどプレイしたところ、いくつかの要素が既に調整されているので、遊んでみて安心しました（笑）。稼働はいつごろですか？
世取山　現状は春予定ですね。
——家庭用から対戦バランスが調整されて、さらにこれが家庭用に移植される、というようなことはあるのでしょうか？
世取山　う〜ん、アーケード版の反響次第ですね。よほど要望が高ければ、という感じになると思います。まず『アーケードエディション』の成功がないと、そういうことを言える状況にはならないですよね。
——それでは、最後にプレイヤーの皆さんに一言お願いします。
世取山　再びお見せできる機会はあると思うので、そのときはより詳細に紹介できると思います。今回、あらゆる意味でアーケード用にリチューンしているので、期待していてください。対戦バランスを見直しキャラの魅力も増してますし、「モバイルコンクエスト（仮）」もあるので、とりあえず100円をポロッと入れてみて、そこで評価してもらえればと思います。
——本日はありがとうございました。
（2006年1月ナムコ営業本部にて収録）

世取山宏秋氏プロフィール
93年ナムコ入社。『マッハブレイカーズ』開発、『鉄拳』のモーションを経て『ソウルエッジ』に参加。以後、『ソウルキャリバー』シリーズプロデューサーを担当。

署名運動 主催者インタビュー

ソウルキャリバー3のアーケード版を要望する署名運動

（関連リンク）
活動報告　オペレータ　プレイヤー　協力店舗　ダウンロード　掲示板　サイトマップ

ご来場：019745
本日：　昨日：
最終更新：2005/12/31　活動報告・更新情報はこちら

現在の署名数（12/29現在、集計作業終了分のみ）
プレイヤー：396人
オペレータ：6件

「ソウルキャリバー3」アーケード版の発売が決定しました！

既に各所で取り上げられていますように、ソウルキャリバー3のAC版が来年春に発売されることが決まりました。
当署名運動にご協力くださいました皆様の熱意と声援がアーケード化に結びついたものと信じております。
皆様のあたたかいご支援、ご協力に、今一度御礼申し上げます。本当にありがとうございました。

皆様からいただきました署名につきましては、最終集計を行いまとめたのち、ナムコへと提出致します。
既に申し上げていましたとおり、ご署名いただいた情報は他の用途に利用することはありません。
集計・整理等の作業を行い、ナムコに提出した後にすみやかに破棄いたします。

当サイトはアーケード化決定に伴い更新を終了いたします。
しばらくの間は残しますが、それも不必要となった時期に削除させていただく予定です。
半年間という短い間ではありましたが、ありがとうございました。

今回アーケード化を後押しした「キャリバーⅢアーケード化署名運動」。その立ち上げ人、松井氏にコメントをもらった。

——アーケード化の署名運動を始めた経緯は、どういったものだったのでしょう？
松井：「ゲームセンターで『キャリバーⅢ』を遊びたい」、ただただそう思っただけでした。『一個人の言葉だけで企業が動くはずはない』、と揶揄されることもありましたが、それでも、黙って泣き寝入りすることはできない、それが最初の動機でした。ここまで続いたシリーズの、事実上の断絶ともいえるアーケード撤退だけは、何としても避けてほしかったのです。
——実際に運動を始めてどうでしたか？
松井：まず最初に、個人的に親交の深かったUSSR（キャリバーシリーズ総合サイト）代表である、おおさか氏に相談をしました。氏も同様の危惧を抱いており、協力体制が整いました。そこからオペレーターさんや熱心なファンの耳に入り、口コミで広がっていった感じです。
——「逆移植の格闘ゲーム」という部分で、オペレーターとして盛り上がると思いますか？
松井：『メルティブラッド』の成功を考えると、家庭用ユーザーの誘導は期待できると思うんです。その理由に、アーケード化発表後に目に付く意見で「アーケードのボタン配置を教えてほしい」というものが多い。古参ユーザーであればソウルシリーズの配置は決まってるので、そんな発想は生まれない。かなりジェネレーションギャップを感じました（笑）。逆に、そこまで考えてアーケードデビューを目指すユーザーが存在するということです。そんな若い世代に、アーケード（対戦）の楽しみを知ってもらう場を提供する使命が、我々にはあると考えます。

松井 力氏：KO-HATSU（コーハツ）代表 兼 店長
SCN（SOUL CALIBUR NETWORK）代表
HP:http://www.ko-hatsu.com/scn

キャラクター紹介

Ⅲより登場のニューカマー

『SCⅢ』では、四人の新キャラクターが登場している。キャリバープレイヤーにはなじみのキャラかもしれないが、ここでおさらいしてみよう。

ザサラメール

霊剣を守護する一族に生まれたながら、一族の戒律を破って追放されたザサラメールは、転生の秘術を修め、悠久の時を生きる存在である。

だが、彼はいつしか彼は生の喜びを失い、安らかな死を望むようになる。

そして、姿を顕わした霊剣と、それによって封じられた邪剣の双方の力が最高に達すれば、己の死を達成できると考える。

彼は邪剣を復活させるべく、ジークフリートの精神に揺さぶりをかけ、ナイトメアには強力な魂を食らわせるよう、行動していた。

そして、今一人、新たな生贄に狙いを定めた。あのセルバンテスの娘にして、邪剣に対する強烈な憎悪を抱いているという女だ。

ザサラメールは腰を上げた。仕上げの時は迫っていた。

空中の相手を引っ掛けてたたき付ける、オファリング・トゥ・キシャル(⇧Ⓐ+Ⓑ)。空中コンボで大きなダメージが取れる。

ザサラメールは、大きな体躯と巨大な鎌から想像できる通り、リーチが長く大振りで豪快な技が多いキャラ。また、フック・オブ・ナムタル(⇧ⒶⒷ)のように、大鎌で相手を引っ掛けて自分の方へ引き寄せる、といった技を複数持っているのも特徴。家庭用では、連続技はあまり得意ではなく、浮かし技である、プレイヤー・トゥ・イシュタル(⬋or⬉Ⓐ)、下段のブルー・クレッセント・オブ・シン(⇩Ⓐ,Ⓐ)などを中心に、単発の技で主にダメージを稼ぐキャラだったが、アーケードへの移植で、そのあたりに変化はあるのだろうか？

コマンド投げのネルガル・ザ・ブラッドサースト(⇦⇨Ⓑ+Ⓖ)は、相手をスタン状態にできるぞ。

中距離戦の主力技であるワイルドビートニブ(○➡Ⓑ)。リーチが長く、ヒット時は相手を浮かすので、空中コンボを決められる。

技のモーションがが大振りな分、リーチの長さはなかなかのもの。速いキャラにはリーチで対抗！

特殊動作のアップドラフト(Ⓑ+Ⓚ)。上空から襲い掛かるティラらしい技で、派生技もガードブレイク技や判定が変化する技など

ティラ

ティラは、ヨーロッパの暗殺組織「渡り鳥」で、物心付く前から暗殺者としての生活を送っていた。

だが、イヴィルスパームが降り注いだときの混乱から、偶然にも彼女は外の世界へと解き放たれてしまう。

平凡な生活になじめず、他人の命をすすりながら放浪していた彼女は、ナイトメアのうわさを聞き付ける。自分と同じ種類の人間を見付けた想いに胸を高鳴りを感じ、これを追った。そしてついに接触し、そのすべてを自ら受け入れたのだ。

邪剣のしもべとなった彼女の使命は二つ。ソウルエッジの解放と、邪剣の新たな宿主を探すこと。ティラは、その黒き翼で、世界へ羽ばたく。

ストレイラーク(⬉or➡Ⓑ)から移行する特殊動作のホバリングクラーク。

雪華

身寄りもなく、日本の生まれでもない雪華は、周囲の迫害から幼くして流れ者となっていた。

そんな雪華を、ある男が拾う。雪華に優しさと、抜刀術を与えたその男は、彼女にとって師であり、父でもある、最も大切な人となり、十数年の時が流れた。

そして、その生活はあるとき突然に終わる。男が御剣平四郎なる剣術者と立ち会い、その傷が元で帰らぬ人となったのである。

その墓前で、自分自身の師匠に対する愛に気付いた雪華は、御剣への復讐を誓う。「ナイトメア」なる剣豪を追っていけば、御剣本人へと行き着くらしい。

師の遺した着物に、刀を仕込んだ番傘。雪華は、まるで艶やかな喪服に身を包んだ美しき羅刹のようであった……。

雪華の武器は、番傘に仕込んだ居合刀。得物のリーチは短いが、攻撃動作が小さい割に威力に優れた技を豊富に持つのは流石居合といったところ。なお、番傘による攻撃もいくつかあり、こちらは刀よりもリーチに優れている。

武器の特性からいって、得意間合いは当然接近戦。⇨➡Ⓑ.Ⓐや⇨➡Ⓑ＋Ⓚといった突進系の技で接近を図り、通常ヒット時は空中コンボ、カウンターヒット時はスタンコンボをたたき込める⬋or⬊Ⓑを主軸に攻め立てるのが基本戦法。

なお、ジャスト入力で三発まで出せる下段の⇙Ⓐ.Ⓐ.Ⓐや、完璧に入力すると威力が上昇するしゃがみ中⇙ⒶⒷなど、テクニカルな要素が多いのも雪華の特徴。これまでのシリーズにはいなかった、面白いキャラになっているのだ。

三段入力の打撃投げやジャスト入力など、テクニックが必要な技を多く持つのが雪華の特徴だ。

発生に優れた突進技のしゃがみ中⇙ⒶⒷなど、傘を使っての攻撃もいくつか存在するぞ。

高速で前進するⒶ＋Ⓚからは、レバーとボタンで方向に対応した8WAY-RUN技を出せる。

リングブレードという輪状の武器を扱って闘うティラ。一見、トリッキーそうな印象を受けるが、実はスタンダードなキャラである。

中距離は横斬りのグルーヴィーフライヤー（⇨➡Ⓐ）でのけん制や、リーチの長い浮かし技のワイルドビートニブ（⇨➡Ⓑ）を狙い、接近戦はハーモニクスフィン（ⒶⒶ）などで固め、下段のグラウンドバスウィング（⇙Ⓐ）、アンダートーンレクトリクス（⇦Ⓐ）、中段のブレイクビーツトス（⬋Ⓑ）などでガードを崩す戦法が主体。そのほか、特殊動作のアップドラフト（Ⓑ＋Ⓚ）から出るダウンスピンクロー（アップドラフト中）は距離によって中、下段と判定が変化し、ヒットさせやすい。

使いにくかった感のある「構え技」に、アーケード版では手が加えられそう!?

オルカダン

神話の彼方へと忘れ去られたその時代。あらゆる武術に通じる男として、広くその名を知られたオルカダンは、神の遣いと闘い、これを討ち取った。

だが、彼は神の怒りを買って呪いを受け、頭部が梟へと変化する体となる。そして、祟りを恐れた呪術師たちの奸計にはまって捕獲され、地の底の古い遺跡へと放り込まれた。

出口もなく、時も流れぬ迷宮の中で、彼は諦めとともに長い眠りにつくが、突如起こったイヴィルスパームの影響によって、外の世界へと再び舞い戻る。

この時代の習わしを学ぶと、彼は、イヴィルスパームの力こそがこのときの最強の力と考え、それを倒すため、再び地下迷宮へと籠もり、鈍った戦闘感覚を磨く修練に入った。

※オルカダンは前作のエッジマスターに当たる、各対戦ごとにだれかをコピーして闘うキャラクターです。

生まれ変わるキャラクターたち

家庭用ではボーナスキャラクターだった三人。しかし、アーケード版では新たに生まれ変わることが予定されている。

李龍 リ・ロン

Li Long

「倭寇の退治」と「ソウルエッジの探索」を目的に日本を訪れ、そこで現地の娘「千恵」と心を通わせた李龍。しかし、謎の放浪剣士の凶刃にかかり千恵は倒れ、ソウルエッジを求め旅する放浪剣士を追って李龍は旅に出た。

しかし、そのソウルエッジまでたどり着いた李龍はセルバンテスに敗れ、死の淵をのぞくことで心が折れてしまう。倭の国の刺客に怯え、世界中を逃亡する李龍。ある港町で刺客に追い詰められたところを、千恵に似たとある女性に助けられる。その女性のもとで数カ月を過ごし、そして刺客を返り討ちにしたとき、ついに李龍は闘う理由を取り戻し、生きるため、己を完全に取り戻すために、再度ソウルエッジのもとへ向かう。

しかし、李龍はまだ、千恵の生存と、子の存在を知らない……。

元祖ダブルヌンチャクといえば李龍。家庭用では自発的に背を向けたり、ヒット後に自動でソウルチャージAとなるなど、特殊な技が目立っていた。

エイミ

Amy

レイピアを使って闘うエイミは、ラファエルがベースとなっているキャラ。アーケード版ではどのように差別化されるのだろうか。

ラファエルの危機を、ふとした興味で救った貧民街の少女、エイミ。すべてに対し心を閉ざしていた彼女は、なぜかラファエルには心を開き、行動をともにする。

ある日ナイトメアとの激しい闘いに敗れ、エイミのもとへ帰ったラファエルは、そのまま病の床に就く。ナイトメアに傷付けられた傷から始まったソウルエッジのイヴィル化現象はラファエルをむしばみ、そして看病したエイミをも巻き込んで「人ならざるもの」へと二人を変容させてしまう。

エイミに「良い子にしているんだよ……」と言い残し、彼女のいる世界を守るためラファエルは去った。その彼の残した世界を守るため、エイミもまた、外の世界へと扉を開ける……。

ファン・ソンギョン

Hwang Seong-gyeong

祖国朝鮮を救うため、「救国の剣」を求め世界を旅したファン。その結果得られたものは、「ソウルエッジは救国の剣ではなく亡国の剣である」という結論であった。

この結論を良しとしない国内の派閥により、ファンは一カ月の謹慎の命を受け、警備隊を去らなければならなくなってしまう。

ファンは謹慎中に身を寄せた道場に忍んできた間者を捕らえ、その間者の情報から、敵国日本がソウルエッジの探索をしていることを知る。その妨害とソウルエッジの探索の命を受け、ファンは再び旅に出る。先行しているソン・ミナやユンスンと合流し、力を合わせてソウルエッジを破壊することの決意を胸に秘めて。

写真はガードインパクト性能のある浮かし技。得意な蹴り技がどう進化するのかにも期待したい。

Impression

家庭用ではボーナスキャラクター扱いだった「李龍」、「ファン・ソンギョン」、「エイミ」がデフォルトキャラとして使用可能に！ 新技の追加など大幅な調整が加えられるようなので、ファンの皆さんは期待して待っていてほしい!!

シリーズキャラクター紹介

これまでのシリーズに登場してきたキャラクターを一挙紹介。

Raphael

ラファエル

体がイヴィル化してしまったラファエルとエイミは、東欧の地の城に隠れ住んでいた。
その地で、ラファエルは世に交われぬ体となったエイミのために、世界を作り変える計画を立てる。
世界をイヴィル化し尽くす計画は、近隣の村から、少しずつ、しかし順調に進められた。
だがあるとき、イヴィル化した民の一部が「聖石」なる石の力で、正気を取り戻すという事件が起こる。その力に己の計画に対する脅威を感じた彼は、「聖石」の正体を突き止め破壊するために、旅立ちを決心する。
「エイミ、私はしばらく戻らぬが、良い子にしているんだよ……」
最愛なる者に別れを告げたラファエルは、下界へと降りて行った。

レイピアを使うラファエルは、リーチに優れた直線的なけん制が得意。後は横への動きにどれだけ対応できるかがカギだ。相手の攻めには、対応した攻撃を避けつつ反撃できるストリゴイフォームが効果を発揮する。

RAPHAEL 14 CERVANTES

ブラッドムーン(⬟or⬟Ⓚ,Ⓑ)は素早く威力の高い攻撃。8WAY-RUNで相手の攻撃を避けた後に狙うと強力だ。

Kilik

キリク

ソウルエッジを破壊する旅の途中、大鎌の男に敗れたキリクは、師であるエッジマスターの庵で目を覚ました。
ともに旅をしていたシャンファに、ここまで運ばれたのだ。
だが、あろうことか、末法鏡の欠片を失ってしまったらしい……。
己の未熟さを痛感したキリク。その胸中を察した師は、静かに荒行を命じた。自らイヴィル化した師匠に立ち向かえというのだ。
そして三月ののち、ついにキリクは師に浄化の力を込めた一撃を加えることに成功する。
キリクは、エッジマスターから新たな末法鏡の欠片を受け取り、再び西方の地へ赴いた。
シャンファとの再会に想いを馳せながら……。

棍による棒術を使い、全キャラ中でも屈指のリーチを誇るキャラクター。振り回すのでスピードは遅めだが、中～遠距離にかけては優位な間合いを保って闘える。接近戦は苦手だが、発生の早いインパクト技で十分に補える。

KILIK 28 TALIM

新技の散雕羅漢靠(サンタイラカンコウ)(Ⓑ+Ⓚ,⇨Ⓑ,⇦⇧⇩⇨Ⓑ)は初段にインパクト性能がある主力反撃技。接近戦で火を吹くだろう。

Xianghua

シャンファ

負傷したキリクをエッジマスターに預け、シャンファは母国、明へと戻っていた。
国へ戻った彼女はエッジマスターの計らいによって、ある老将軍の元へ身を寄せていた。
そこでシャンファは強くなりたい一心から修練に打ち込んだ。見る見るうちに腕を上げたが、彼女は心に落ちた不安の陰を拭い切れなかった。
だが、ある日を境に、彼女は精神を鍛える修行に入った。湛えられた水のごとく、全てを受け流すがゆえに割れることのない心……。
数ヶ月の時が経ち、心技の充実を実感した彼女は、丁重に礼を言って再び旅路に赴いた。
キリクに会ったら、胸を張ってこう言おう——。
「お待たせ！　やっと追いついたよ——」

リーチは少々短いものの、動きが早く、中段、下段、ともに優秀で、相手の攻撃を避けつつ攻撃する技を複数持っている。さらに、空中コンボに使いやすい灼明剣(⇨➡Ⓑ+Ⓚ)という技も追加され、より扱いやすいキャラになった。

XIANGHUA 31 RAPHAEL

もちろん、今までと同様、フェイントを絡めた技も多数あり。トリッキーな動きで相手を惑わせろ！

御剣

帰国した御剣は、能島村上氏のもとへ身を寄せていた。
戦国の世も末にあって、能島村上氏は豊臣への服従を拒み、最後の抵抗を見せようとしていた。御剣は、その戦への助勢のため、戦の仕度を整えた。
村上水軍の得意の夜襲によって戦の火蓋が切って落とされると、御剣はいち早く敵船に踊りこんで猛獣のように刀を振るった。
戦が終わり、御剣は満たされぬまま、武功を称えられて村上軍大将に召し出だされる。
報奨のやり取りののち、村上の老大将の「蒼い鎧の武者」の噂話を聞き、はっとして面を上げる御剣。そいつは、ソウルエッジの持ち主「内藤」に違いない……!
港へと駆け込み、海の彼方へと目指す御剣。
俺の望みはただ一つ、死闘のみ……!

日本刀を手に戦う御剣は、リーチと攻撃発生のバランスに優れた技を豊富に持つ、非常に扱いやすいキャラ。中段の浮かし技である⇧Ⓑと、素早い下段の⇩Ⓚ.Ⓑによる往年の二択も健在と、特に接近戦では無類の強さを誇る。

◆or◆Ⓐはノーマルヒットでスタンを誘発する中段横斬り。スキも小さく接近戦の要となる。

タキ

ソウルエッジの欠片を集める封魔衆頭領トキとの決着を付けるため、日本へ舞い戻っていたタキ。ついに方広寺でかつての師であり、既に悪鬼と化したトキと対決し、死闘の末にこれを破る。
そのとき、タキは弱々しい声を聞く。
「タキか……。ここは暗い……」
はっとしたタキは、その正気の声に、思わず恩師の名を呼ぼうと口を開く。
だが、次の瞬間。トキの口元から得体の知れぬ気塊が漏れ出、音もなく飛び去ってしまう……。
——夜明けとともに、タキは国を出る支度を整えた。
トキの行き先は、邪剣の下に違いない……。邪剣の気配は弱まっている
今が、好機であった。
タキは疾き影となって去っていく。

女忍者らしく、素早い動きで短刀を使いこなすタキ。ⒶⒶⒷやⒷⒷⒷなど連係技を数多く持ち、手数の多さで相手を固めていく接近戦が得意。さらに、下段の式妖弾（しきようだん）（⇦Ⓐ＋Ⓑ）などガードを崩す手段も豊富に持っている。

妖神穿（あやかみうがち）[illegible]本作から追加された新技で、ヒット時Ⓑで[illegible]攻撃が出せる突進技だ。

ソン・ミナ

「救国の剣」ソウルエッジの探索を続け、明帝国内を旅していた成美那（ソン・ミナ）は、臨勝寺の棍術に興味を持つ。だが、臨勝寺は数年前に壊滅しているらしい。そこで、その武術師範であった人物の住処である石窟寺院を訪ねる。
そしてその人物、エッジマスターとの手合わせで完敗したミナは、その厚意を受けて老人のもとで修行に励んでいた。
だが、ミナはエッジマスターから、ソウルエッジは邪剣である、という驚くべき事実を聞かされる。
ユンスンにもこの事実を知らせなければならない、と考えたミナは、大急ぎで旅の準備を整えた。
ミナは元気良く老人に別れを告げ、剣聖の庵を後にした。

女性キャラながらも、長大な斬馬刀を振り回し、リーチと、パワーに優れた、ソン・ミナ。今回は、これまでの主力技を残しつつ、いくつかの技が全く違う技に変更され、マイナーチェンジが計られているぞ。

鉄砕破（⇨Ⓑ＋Ⓚ）は、上段だが発生が早く、ダウンを奪える。追撃も入るので、反撃に便利。

ユンスン

邪剣であるとのうわさもある「救国の剣」ソウルエッジを探すユンスンは、ある水車小屋に居候していた。
そこには、ソウルエッジのことを知っているらしい病床にある少年と、タリムという少女、それに大勢の子供たちが住んでいた。
ある日、タリムがより大規模な治療を施すと言い出す。それを拒む少年をユンスンが説得し、少年の病は快癒する。
しかしある日、今度はタリムが突然小屋を去ってしまう。
ユンスンは慌てて旅の支度を整える。少年は、邪剣のことを彼に教え、真実を見極めてほしいと告げた。
西の地で暴れまわっている大剣の騎士。それがソウルエッジを握る者であるという……。

斬撃は体全体を使った大振りな攻撃が多く、蹴り技は細かい連係技を多く持つユンスン。水鶴（スイカク）（Ⓑ＋Ⓚ）をはじめとした構え技も前作から変更が加えられている。ファンの後継キャラとして登場したが、独自の道を歩んでいる。

新技の撥鉤蹴(ハッコウシュウ)(⇧Ⓚ)は蹴りの浮かし技。斬り技に比べれば当然発生は早くなるので、二択を仕掛ける際にも使いやすい。

タリム

風の囁きに導かれ、山岳地帯にある邪気の源を追ったタリムは、子供達ばかりが暮らす水車小屋に行き着いた。彼女は、そこに、自らの体から邪気を発しているある少年の病を看るため、逗留していた。
タリムの考える大規模な治療を断る少年だったが、小屋に居候していたユンスンという青年が少年を説得し、彼は奇跡的な回復をとげた。
そして治療の時、彼女は見た。風の吹き着く先、はるか西方にある、美しい一振りの剣を。
……わけもなく胸が熱くなるのを感じたタリムは、子供達の感謝の言葉を背に西へ向かって旅立つのであった。

二本の叉刃拐（サジンカイ）を操る、接近戦キャラ。前作では単発技主体だったが、本作はエアサイドターン（⇧or⇩Ⓑ＋Ⓚ）をはじめとした各種構え技がリニューアル、さまざまな技から構え技に移行できる、連係技主体のキャラになっている。

エアーソルトからの新技であるケントサン・ルッキート(エアーソルト中Ⓐ＋Ⓑ)は回転しつつ攻撃する技。連続技に組み込むのが強力だ。

吉光

義賊集団、卍党を結成した吉光は、邪剣の欠片をすべて滅し、同時に弱き者たちをも守るために活動していた。
あるとき吉光は、邪剣の欠片と金品を同時に奪う大がかりな盗みを企て、そして失敗する。
欠片を狙った先鋒隊が何者かの襲撃にあって全滅し、その混乱から総崩れとなったのだ。
その後、先鋒隊の長が部下をだまし討ちにし、欠片を奪って逃走したという推理が浮かぶ。
だが吉光には、その者が信義に背くような男であるとは信じられなかった。
ざわつく党員たちを静め、まずは欠片の行方を追うよう指示を出す吉光。
そして、背後に邪剣の存在を感じた吉光も、すべてを明らかにするため行動を開始した。

『鉄拳』シリーズでもおなじみの吉光は、ミツルギと同じく日本刀を扱うが、キャラとしては接近戦を得意とする。本作では隼（はやぶさ）（⬋or⬉Ⓚ）など『鉄拳５』から加わった新技も数多く、そのトリッキーさに磨きがかかっている。

『鉄拳5』からの新技、卍蜻蛉(まんじとんぼ)(⇧Ⓑ＋Ⓚ)もしっかり再現。『キャリバーIII』では独自の派生技もあり、より変幻自在に。

ソフィーティア

ソフィーティアは、オストラインスブルク城付近で出会った妖しい緑装の少女の言葉に、故郷への道を急いでいた。
「この地には、もう邪剣は無いよ。……それより、あたしはあなたの子供たちと遊びたいな?」
帰郷したソフィーティアは、家族の無事を知って胸を撫で下ろす。しかし、安心はできない……。迷いを感じた彼女は、鍛冶神ヘパイストスの神殿へ向かった。
だが、神殿で彼女を待っていたのはならぬあの緑装の少女であった。
数合の武器の撃ち合いの末に少女は去っていく。
そして、ソフィーティアは守るべき者のために、災厄は元から絶つ決意を固める。彼女の瞳には、未来を照らす希望の光が映っていた。

『キャリバーII』では家庭用でのみ登場のため、アーケードでは1作あけての再登場となったソフィーティア。⇨➡Ⓐをはじめとしたリーチの長い技を多く持ち、接近戦もこなせるバランスのいいキャラ。カサンドラとは一味違った強さを持つ。

ソフィーティアの代名詞であるエンジェルステップ(⇩⇦⇨)になんとインパクト性能が追加。派生技が強力なだけにますます脅威となるだろう。

カサンドラ

姉に代わってソウルエッジを破壊すると心に決め、勢いに任せて故郷を飛び出したカサンドラ。だが、強い邪気に包まれた、とある山あいの街を調査しているときに、ヘパイストスの神殿から持ち出した剣と盾にヒビが入るというアクシデントに見舞われる。
一瞬弱気になった彼女だが、すぐに気を取り直し、鍛冶屋である義兄ロティオンに相談するため、いったんギリシャへ帰ることにした。
……だが、故郷に戻った彼女は、姉ソフィーティアが、自らの意思で再びソウルエッジ破壊の旅へ出たことを知らされる。
姉の力になり、側に立って支えてあげよう。誓いを新たに、カサンドラは義兄から新たな武具を受け取り、再び旅路へと赴く。

一部の技に追加入力での攻撃が追加され、全体的に攻撃力が向上。その全ての追加入力が、ヒットと同時にコマンドを成立させるいわゆるジャスト入力で攻撃力が上がる。身に付ければ戦力アップ間違いなし!

空中コンボ始動技が多数追加され、いろいろな状況から連続技が狙える。ロードスターストライク(⇨➡Ⓐ+Ⓑ)もその一つ。

ヴォルド

亡き主ベルチーの命に従い、邪剣の欠片を手にしてマネーピットへと帰還したヴォルドは、留守中に縦穴が荒らされていたことに怒りと悲しみを覚える。
しかし彼は、賊がソウルエッジにかかわる物のみを奪い去って行ったことに気付く。
この者から邪剣について知るところを聞き出せば……。
最愛の主が彼をねぎらう様を想像し、ヴォルドは興奮に打ち震えた。
旅の準備を整えて、彼は思考を巡らせた。ソウルエッジを主に献上しても、自分もいつかこの世を去るだろう。そのときのために、もう一人の番人を見付ける必要がある……。
暗き奈落から地上へと這い出した盲目の番人は、音もなく外界をさすらう……。

豊富な背向け技やブリッジ状の構えであるジラックなど、奇怪な動きが特徴的なヴォルド。武器のカタールはリーチに欠けるが、体術でそれをカバーしていける。奇異な見た目とは裏腹に、⇨➡Ⓐ+Ⓑ.Ⓚなど使いやすい技も多い。

背向け中に⇨➡Ⓚでジラックへ派生する下段浮かし技が発生。ガードを崩してコンボに持ち込め!!

ロック

数年前、邪教集団にさらわれたバングーを無事救い出したロックは、まだ幼いバングーの体を心配し、北欧の地にとどまって居を構えた。
そして、厳しい自然に鍛えられたバングーは、成人の儀として「一人での海越え」を選び、旅立ってゆく。
それを見送りながら、ロックは自分自身もバングーが誇りにできる男になるべく、旅に出る決意を固めた。以前道半ばで諦めたソウルエッジ探し。それを成しえたとき、自分も胸を張ってバングーの父親を名乗ろう、と。
心に少年の姿を思い浮かべたロックは、もう一度だけ大海原の向こうに目をやった。

ソウルキャリバーからの復活キャラとなるロック。今作では、アスタロスとの大幅な差別化が見られ、武器も以前の大斧からジャイアントメイスに変化、技の多くがロック固有の技に変更されているぞ。

まさしく、粉砕！といった感じの技の数々。パワーで相手をねじ伏せろ！

リザードマン

邪剣に一撃を加えた霊剣ソウルキャリバーが放った波動から、自我が揺り起こされたアイオーンは、信奉するヘパイストス神を信じ、人間の姿に戻るため、姿を隠して旅を続けていた。
だが、何の手立ても無いまま時がたち、とうとう彼は自分がこの姿にされた場所、邪神殿に手掛かりを求めてやって来た。そのとき、神への信仰は憤怒へと変わった。
神殿は何者かの手によって破壊し尽されていたのだ。
信徒の危機に、神はなぜ手を差し伸べぬのか。神は自分を見捨てた……！
ヘパイストスが恐れたソウルエッジで、奴自身を斬る。
神への復讐を誓った
彼は、冷血なる獣へと堕していった。

異形の者リザードマンは、ソフィーティアに良く似た技で闘う。武器がハンドアックスで体躯にも恵まれている分、リーチや攻撃力は彼女以上だ。また、頭突きやかみつきといった特殊な体術を多く持つのも特徴的だろう。

⇩⇦⇨Ⓑヒット時にⒷを追加入力すると打撃投げに。ダウンする相手をさらに追撃できる。

アスタロス

アスタロスにとって、今や邪教集団と大神官クンペトクーは、目的を阻む障害に過ぎなかった。
己の生まれた邪神殿に舞い戻り、その神殿を完膚なきまで破壊したアスタロスは、クンペトクーをすんでのところで逃してしまう。だが、彼の去り際の一言をきっかけに、自分にはモデルとなった人間が存在していたことを知る。
「白い巨人」。己のモデルであるその者こそが、この地上において最も大きな魂に違いない。その魂を邪剣の生贄としてくれよう……。
巨体の影が動き出した。次の目標は定まったのだ。
だが、アスタロスは気付いていない。その思考の根底にある、作り物ではない、
完全な存在になりたいという願望に……。

その巨体からも想像しやすいように、巨大な手斧を振り回すパワーキャラ。動きは緩慢だがリーチが長く威力も高い。また、アスタロス最大のウリは投げ技。おなじみのメルファディア（⇨⇦Ⓑ＋Ⓖ）をはじめとした強力な投げ技が揃っている。

空中専用の投げであるディオルロス（空中の相手に⇩⇦⇨Ⓑ＋Ⓖ）は威力バツグン!! 連続技に組み込みたい!!

ソウルエッジの痕跡を消し去る旅の途上、愛剣に生じた異変の原因を調べるため、バレンタイン邸に帰ってきたアイヴィー。

邸宅の錬金室で、買い込んだ資料類を吟味していた彼女は、邪剣に相対する「霊剣」ソウルキャリバーについて記述された古文書を見付ける。

だが、研究の日々を送るアイヴィーのもとに大鎌を携えた男が現われる。

死闘の末、男はアイヴィーを転倒させると、その古文書を奪う。書物を灰にし、静かに去っていく男。制止するアイヴィーに、男は答えた。

「邪剣と霊剣の全てを知りたければ、大剣の騎士を追え……」

彼女は決意する。真実を突き止めることを。

そして、もしも実在するならば、霊剣ソウルキャリバーをこの手に……!

アイヴィーは、一部の構えが削除されたかわりに、鞭状態から出る技が多数追加され、前作から大幅な変化が加えられた。しかし、アイヴィーの最大の特徴である二つのコマンド投げは、今作でも健在。

鞭状態からも、強力な浮かし技が存在する。吊籠執行人(立ち途中Ⓑ,Ⓑ)もその一つ。

アイヴィー

マキシ

マキシは仲間の仇を討つべくアスタロスを追い、砂漠の中に倒壊した神殿へと行き着いた。

仇敵は既にこの場を去っているようであったが、そこでマキシは半ば放心状態となっていたクンペトクーと出会う。

そして、自分の体にはソウルエッジの欠片が埋まっていることを知る。

アスタロスを生み出した、クンペトクーに対するどす黒い感情が、マキシをたちまちのうちに邪悪な色へと染め上げようとする。

危ういところで正気を保ち、内なる魔の手から逃れたマキシは、そのとき、だれか、大切な人間を自分が忘れていたことを思い出す。

それがだれだか思い出せないマキシだったが、ひとまず、宿敵の追跡を再開し、廃墟を後にする。

ヌンチャクを使うマキシは、五つもの特殊構えを持つ『ソウルキャリバー』シリーズ屈指のテクニカルキャラ。ヌンチャクのリーチこそ短いものの、一旦接近してしまえば構えから構えを経由させた怒涛の攻めが可能だ。

モーションが変更された⇨Ⓐ+Ⓑだが、脅威の上段避け性能は健在!! 接近戦で活躍するぞ。

セルバンテス

体内に埋まる邪剣の欠片の効用により、自らの意思を保つことに成功したセルバンテスだったが、ある嵐の晩、突然に「もう一本の邪剣」の気配が絶たれるという事件が起こる。

すると、四肢の末端や皮膚が、少しずつ崩壊を始める。このままでは、再び黒焦げた死体に戻ってしまうだろう。

そこへ、自らを「邪剣の使者」と名乗る緑装の少女が現れる。彼女の話によれば、邪剣に相対する存在が、ソウルエッジを封印したのだという……。

利害の一致などという下らぬ関係に縛られるつもりは無いが、邪剣の敵を破壊する以外に、自らの命を救う方法は無い……。

魂への妄執を燃え上がらせ、セルバンテスはエイドリアン号の舵を切る。その舳先は、嵐にうねる海原へと向けられていた。

相手の真上に突然現れる技、剣に付いている銃で攻撃する技など、二本の剣を使った豪快な技だけでなく、特殊な技も多く持つ。また、最速入力で性能の変化する、ジオ・ダ・レイ(⇩⇧⇦中Ⓑ)は要注目の技といえる。

銃を撃つジェノサイドカルバリン(⇨Ⓐ+Ⓚ)は、セルバンテスならではの技。もちろんガード不能だぞ!

ジークフリート

ソウルエッジに魂を捉えられ、魂を狩り続けていたジークフリートは、オストラインスブルク城でのある男との決闘をきっかけに、その呪縛を打ち破った。
その時、忽然と現れた霊剣ソウルキャリバーをもって邪剣を封印することに成功する。
そして、己の罪を贖い、邪剣を永遠に封印するため、再び旅立つことを決意する。
だが、時折耳に木魂する邪剣の囁きがジークフリートを苦しめる。そして、己を仇と付け狙う者とやむなく刃を交えるたび、ジークフリートの精神は深き業に苛まれるのだ……。

ナイトメアとは別キャラとして復活したジークフリート。全体的に攻撃の速度が遅いが、巨大な剣から繰り出される破壊力抜群の攻撃は健在。また、シニスター・ホールド（⇨Ⓑ+Ⓚ）という新しい構えも追加されているぞ。

ベース・ホールド（Ⓑ+Ⓚ）は、構えの出始で横斬りの技をインパクトできるように。弾いたら即反撃！

ナイトメア

邪剣が霊剣によって貫かれたその瞬間、ナイトメアの残骸とも言うべき鎧に、邪剣の意思は逃れていた。
肉体なき体を宿主としたために動くことすら不自由な状態であったところへ、大鎌の男が現われる。
男は、秘術を用いて邪剣の気と地霊を織り合わせて実体とし、ナイトメアの復活を手助けする。
新たな拠りどころを手に入れたソウルエッジは、己の実体を維持するため、そして自らの邪気を増すため、より強く、より豊潤な魂を求める。
その道行きを定める狂った羅針盤が最後に指し示すのは、ソウルエッジ本体の解放であった。

ソウルエッジを操るナイトメア。邪剣から繰り出される攻撃は動作こそ緩慢でスキも大きいが、リーチに優れる上、破壊力も圧倒的。また、唯一継承されたデキスター・ホールド（Ⓑ+Ⓚ）を活用すれば、細かい連係も組んでいける。

⇦Ⓐや⇦Ⓑ、Ⓐ+Ⓑといった特定の技の出始めに非ダウン誘発技を受けると、自動反撃が発動!!

IMPRESSION & COLUMN

アーケード移植決定はスタートでしかない

『ソウルキャリバーⅢ』がアーケードでリリースされる。多くのゲームファンの反応は「え？　家庭用だけじゃないの？」というものだろう。確かに同ゲームは昨年末にPS2版として発売された。近年では珍しい逆移植タイトルだ。
以前から『『ソウルキャリバー』の続編は、アーケードタイトルではなく家庭用ソフトとなる」といわれてきた。それに反応した一部のファンが、アーケード版を求める署名運動を行ない、ゲームセンターにも同様に購入を呼び掛けていた。渦中の『ソウルキャリバーⅢ』は、予定通り家庭用ソフトとして発売された。
しかし『キャリバーⅢ』は多くの障害を乗り越え、この春にアーケード版として復活することが決まった。PS2版からさらに改良が加えられ、対戦バランスが調整されるようだ。これは何よりも、アーケード化を熱望したファンの声に応えたかった、という開発者の強い想いによるものだ。
ただし、そうである以上、このゲームを支持したファンや店舗が中心となってムーブメントを作り上げていく必要がある。特に対戦格闘ゲームは「プレイヤーと店舗が育てていく」という傾向が強い。ヒット作の背景には必ずそういうシーンがある。
もちろん、リリースしたビジネス的な判断はナムコ側についてまわる責任だ。しかし、「署名運動が成功したからハイ終わり」「メーカーに出させっぱなしで一部のマニアや店員が密かに遊んでいるだけのゲーム」という結果に終わったら、それこそ『Ⅳ』はアーケードで出ないだろう。それどころか、署名運動の意味が問われ、ファンや店舗、そして開発者との信頼関係を壊しかねない。プレイヤーや店舗が一丸となってシーンを作り上げてこそ、「ファンの声が届いた作品」という歴史的快挙が成し遂げられるはずだ。（編集長 猿渡）

キャラクターバランスは対戦向けに特化されるという。野試合や草の根大会がどれぐらい盛り上がるか。プレイヤーたちの「熱」次第だろう。

METAL SLUG 6

基本を一から、頭にたたき込め!!

いよいよ稼動まで秒読み段階に入った『メタルスラッグ6』。今回はボタンの数から変更になった操作系統の解説と、『メタスラ』初体験の人にまず覚えてほしい基礎を伝授していくぞ!

メタルスラッグ6

■メーカー	SNKプレイモア／セガ
■操作方法	8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日	2006年2月予定
■使用基板	ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text:カイゼルちくわ

特報!?

新たな乗り物として「あの」機体が使用可能!?

前号の記事でも『6』で登場するスラッグ（乗り物）をいくつか紹介したが、さらに驚きの新スラッグが登場するという極秘情報を入手した！　シリーズを通して遊んでいる人なら、「ああ、あれか！」と懐かしく思えるはず。

特に今回紹介している2機のスラッグは、重要な場面で登場する攻略のキモとなる機体。どこで出現するのか、どんな活躍をするのか、それらはぜひプレイヤー自身の目で確かめてほしい。とりあえず見付けたら即、乗り込むべし!!

火星最強最終兵器！？ ルーツマーズスラッグ

『3』のラスボス!?

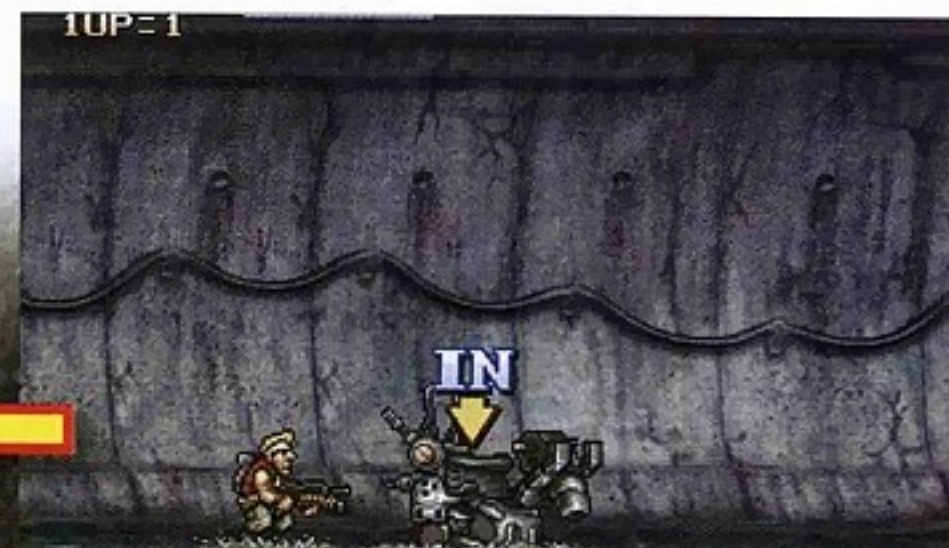
『メタルスラッグ3』の最終ボスとして登場した強敵、ルーツマーズ。やっと倒したか……と思った直後に出現した最終形態を前にして、最初は「どう戦えと!?」と驚かされたプレイヤーも多かったはず。そのルーツマーズ最終形態に、スラッグのお約束・バルカンを装備して乗り物にしたというトンデモスラッグが、このルーツマーズスラッグだ！

左の写真を見てもらっても分かる通り、キャラクターが乗るのはルーツマーズの手の上。しかもバルカンのほかに、『3』でも使用していたリングレーザーで画面全体を攻撃することが可能!?　元最終ボスのこのスラッグ、性能やいかに？

二足歩行型試作戦車 プロトガンナー

最新機体の原型？

二足歩行と近接攻撃兵器パイルバンカーのカッコよさで、『メタルスラッグ5』の花形兵器として印象深い最新兵器・スラグガンナーの原型が、『5』どころか『4』よりさらに以前の時代設定である『6』に存在した！　その原型兵器こそが、このプロトガンナーだ。

プロトタイプというだけあって、操縦席はむき出し、腕のパイルバンカーはまだ装備されていないという状態だが、二足歩行は既に完璧に実現されているようだ。どちらかというと、見た目は懐かしのスラグノイドに似ているような気もするが……!?　その機動性やジャンプ力などの性能も気になるが、むき出しの操縦者は攻撃されても大丈夫なのか!?

はみ出し最前線　今回のスラッグ紹介で、「あれ?」と思った人は立派な『メタスラ』シリーズのファンといえるだろう。ルーツマーズはマルコたちPF隊の宿敵・マーズピープルの最終兵器(?)なのに、なぜPF隊に協力してくれているのだろうか?　実はこの謎は、『6』の新たなストーリーに密接にかかわっているのだ。各ステージ間のデモなどで明かされるストーリーを決して見逃すな!!

新システムを使いこなせ！

画面&基本操作説明

ボタンが五つになっても、シリーズ伝統の操作性のよさは健在なので安心してほしい。『メタスラ』を初めて遊ぶ人は、まず画面各部の見方から覚えていこう!

画面各部の見方

上:スラッグ(乗り物)のヒットポイント(体力) 下:プレイヤーの残機数

残数が無くなると無論ゲームオーバー。一部のスラッグは、この体力ゲージが無くなるまで数発の攻撃に耐えられる。

助け出した捕虜の数

ステージクリア時の得点に大きく響く、助けた捕虜の数がここに表示される。敵にやられるとゼロに戻ってしまうぞ!

エリアの制限時間

そのエリアで与えられる制限時間の表示。カウントがゼロになるとワンミスになってしまうため、迅速に行動しよう。

装備中のウエポンと手りゅう弾の残弾数

左が武器、右が手りゅう弾の残弾数。「∞」は弾数無限の表示で、ハンドガン(イージーモードはヘビーマシンガン)やスラッグのバルカンでしか表示されない。

ウエポンストック

所持武器が表示される。明るいアイコンが現在装備中の武器、灰色のアイコンがストックしている武器を表す。

ラッシュブラスターゲージ

敵を攻撃することでたまっていくラッシュブラスターシステムのゲージ。得点を稼ぐなら常にこのゲージに気を配り、武器を使い分けながらゲージ量を調整しよう。

GOサイン

これが出るか、扉などの障害物を破壊するまでは先のエリアには進めない。敵を全滅させるなどの条件で表示される。

レバーと各ボタンの説明

8方向レバー

	プレイヤー	スラッグ(乗り物)
レバー	移動、射撃方向の決定	
A	ショット	バルカン
B	ジャンプ	ジャンプ、乗り降り
C	手りゅう弾	キャノン砲など
D	D+Aで近接攻撃 D+Cで武器投げ	メタスラアタック (無い乗り物もあり)
E	武器チェンジ	無し

※敵一定距離接近時はAボタンで通常の近接攻撃を行ないます。

ラルフ&クラークは⬆+D+Aで必殺技!

ラルフとクラークは『KOF』でおなじみの必殺技を、⬆+D+Aで出すことができる。ラルフの技には出るまでに一瞬硬直があり、クラークの技は投げられる敵が限定される点に気を付け、有効に活用していこう!

スラッグ(乗り物)の操作を覚えよう!

スラッグの操作でだれもが最初戸惑うのが、バルカンの向きの調整。あさっての方向にバルカンが向いて困ることも多いだろうが、そんなときは一度レバーを上か下に入れて、そこから撃ちたい方向にレバーを入力し直せば、最小限の動きで狙いをつけられるぞ。

また、各スラッグからは⬇+Bで降りることができ、この動作中は一瞬無敵ということも覚えておこう。『メタスラ』伝統の回避技だ。

はみ出し最前線 ボタンの説明を見てもらうと分かる通り、基本的な操作方法は従来のシリーズ作品のものと大きな違いは無い。追加された五つ目のEボタンも武器チェンジにしか使用しないので、ほかの操作と間違えてしまう事態はほとんど無いだろう。最初のうちは、ショットとジャンプの操作感覚を養い、慣れてきたら近接攻撃や武器チェンジにチャレンジしてみよう。

状況に合わせて選択！

オススメウエポンの紹介

スラッグ同様、プレイヤーの強力な助っ人になってくれる武器も種類が豊富！　中でも事前に覚えておくと圧倒的に有利なものや、個性が強い武器を一挙に紹介していこう！

H 基本にして最強！？ ヘビーマシンガン

オススメ！

数あるウエポンの中でも最も入手することが多く、また非常に使いやすい武器。弾数は多く連射が効き、ハンドガンではできない斜め方向への射撃が可能な万能ウエポンだ。

なるべく多数の敵が出る場面まで、ストックしておきたい武器の一つだ。

D 武器の姿をした罠？ ドロップショット

要注意

障害物に当たると跳ね返るボール型爆弾を撃ち出す、シリーズを通して最弱と評判の武器。慣れないうちは、拾ったら即D＋Cで投げてしまってもいい。

R C 硬い敵にこそ効果大！ ロケットランチャー＆エネミーチェイサー

どちらも連射が効く小型ロケット兵器で、ロケットランチャーは威力が、エネミーチェイサーは追尾性能に優れる。ザコ兵に使うのはもったいないので、硬い車両系の敵やボスキャラなどに出会うまで温存しよう。

Z なんでも斬れる!? ザンテツソード

NEW！

『6』で追加された新ウエポン。ソードということで近接戦武器かと思いきや、剣を振ったときに放つ衝撃波で敵を攻撃する、立派な飛び道具だ。

連射できる上に威力がかなり高く、衝撃波は通常の敵弾を消すことができる。その際には近接攻撃で敵を倒すのと同様に500点が入るぞ。

使用可能回数が少なめなのが欠点といえば欠点だが、それを補って余りある強力な武器といえるだろう。

S 威力最大！ ショットガン

オススメ！

『メタスラ』シリーズ最強武器の一つで、驚異の威力と広い攻撃範囲を併せ持つ。ほとんどのザコ敵を一撃で吹き飛ばすことができ、見た目にも非常にそう快な武器だ。

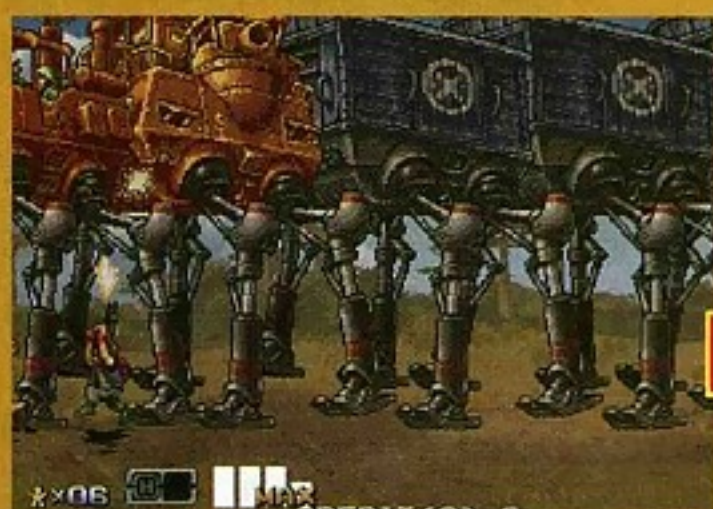
欠点は弾数の少なさと、斜め方向に撃てないことくらい。『6』ではウエポンストックができるので弾数の少なさはカバーされ、揺るぎない最強武器の称号を手に入れた!?

L 使える武器に修正された？ レーザーガン

一直線にレーザーを照射する武器。過去シリーズ作品では使いにくかったが、『6』では斜め方向に撃つことができるようになり、敵が上下左右から追ってくる混戦の中でも、かなり使いやすくなっている。

ひそかに弾数が多めなので、本作ではかなり強力な部類に入る……か!?

武器チェンジ＆武器投げを活用しよう！

『6』で追加されたウエポンストックシステムは、活用できればかなり便利。ただし二つの武器を持っている状態で新武器を拾った場合、使っていない武器（両方使っていない場合は右側の武器）が無くなってしまうぞ！　二人協力プレイ時には、武器投げで武器を受け渡すのも重要な攻略要素になる。

硬い車両系の敵には、ハンドガンではなかなかダメージを与えられない。こういうときにこそ……、

敵に合わせてチェンジ！

Eボタンでストックしていたヘビーマシンガンに持ち替え！　破壊が楽になるぞ。

はみ出し最前線　今回紹介しているもの以外にも、特徴的な武器がまだまだたくさんある。ただしその中にはドロップショットのように、「取ったら弱体化」というくらいに役立たないものも……。こういった武器を拾ってしまった場合、即座にD+Cで投げ捨ててしまうのも一つの戦法といえるだろう。

初心者はまずここから

イージーモード1面 戦闘訓練

基本武器に弾数無制限のヘビーマシンガンを採用しているため、非常にプレイしやすいイージーモード。『メタスラ』を初めて遊ぶという人には、練習にもってこいの内容だ。今回はイージーモード1面で、実地で学べる基本的な技術を解説しよう！

スタートする前に！ イージーモードのオススメキャラは？

マルコ

ラルフ

イージーモードで最も使いやすいと思われるのは、我らが隊長マルコ。ハードモードではハンドガンの威力が2倍の彼だが、イージーモードでは標準装備のヘビーマシンガンの威力が2倍に！ 戦車などもほぼ瞬殺でき、武器を一切拾わない方が強いくらいの基本性能を誇る。

ミスするのが怖いという人や、隠し要素をじっくり探したい人には、1回だけならミスしても残機が減らないラルフがオススメ。武器の弾数が半分になるという欠点は、ヘビーマシンガンの弾数が無限なので全く気にならないぞ。

1-1 序盤 ジャンプなどの動作や捕虜の助け方を学べ！

スタート直後は敵もほとんどおらず、カウントは十分にあるので、自由にキャラクターを動かして操作感覚を体で覚えよう。少し進むと捕虜が居るが、**捕虜は攻撃で縄を解いた後、改めて接触しないと助けたことにならないので**注意しよう。

1-1 中盤～終盤 戦い方の基本と武器チェンジを覚えろ！

しばらく進むと敵が増えてくる。『メタスラ』では**少しずつ進み、確実に敵を倒していかないと、画面上に大量の敵があふれて危険**だと嫌でも分かるはず……。

最初の方で手に入る武器は温存して、後半に出現する敵車両に使え！

1-2 序盤～終盤 メタルスラッグで乗り物に慣れろ！

1-1の終盤、敵車両を破壊すると出現するメタルスラッグ。「IN」と表示されている辺りにジャンプで跳び込めば乗り込めるので、いざ発進！ 1-2序盤で敵を蹴散らしつつ、バルカンの方向調整などの操作を覚えるようにしよう。

特に重要なのが、**メタルスラッグは無敵ではなく、体力ゲージが無くなると爆発してしまう**という点。このとき搭乗したままだと爆発に巻き込まれてしまうので、⬇＋Bで脱出してその場を離れよう。

ボス戦は全力で！

ステージ最後のボス戦では、キャノンや手りゅう弾をすべて使い切るのが基本。**これらの残弾数やスラッグは、次ステージに持ち越されないのだ。**ここで温存する理由は無いぞ！

ライター三等兵ちくわの イージーモード インプレッション

『メタスラ』シリーズは遊んでいるけど、一度もワンコインクリアは……という程度の腕前しかない小生ちくわですが、『6』のイージーモードは何度かプレイしたところ、ワンコインクリアが見えてきました！（正確には、最終面は遊べないんですけど……）

特に**『メタスラ』をやり込んだことがない人にこそ、このモードをオススメしたいです。『メタスラ』って難しいんじゃ……という先入観が、確実に無くなるはず！** 中でもマルコを使用して突き進むそう快感は、今までのシリーズに無い新たな感動でした。

次号より本格攻略開始！ 技術を磨いて待て!!

はみ出し最前線 イージーモードの道中の構成は、ハードモードと全く同じ。というわけで、敵に気を取られずにシリーズ伝統の隠し要素を探したいというコアなプレイヤーにも、イージーモードはオススメだ。最終面が遊べないという点のみ残念だが、道中出現する敵のパターンを覚えるなど、攻略の下準備に使うのにも最適。友達と二人協力プレイでひたすら爆進するのも気持ちいいぞ!

新たなる闘いの幕開けに備えよ!

式神の城III

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

式神の城III
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2月予定
■使用基板：TAITO Type X

稼働まで秒読み段階に入った『式神の城III』。そのゲームシステムとプレイヤーキャラ性能を徹底解説！ シリーズ恒例となったスコトラ情報も見逃すな！

Text：伊勢猫

極秘 異能力者調査ファイル

難事件の解決に挑む 登場キャラを徹底解析

新たな闘いの地・アルカランドを舞台に、事件解決へ挑む個性豊かなプレイヤーキャラたち。極秘入手した資料を元に、その性能を徹底解説！

異国の地で起こる奇怪な事件

アーケード発祥のシリーズ最新作である本作は、全5ステージ（ノーマルモード時）で構成される縦スクロールタイプのシューティング。事件の核心に近付く形で進む各ステージは、二つの異なったセクションに分割されている。実質10ステージ分ものボリュームなので、長い付き合いとなるキャラは慎重に選びたいところだ。

ここでは各プレイヤーキャラに秘められた使役者としての能力を、インプレッションとともに六つの項目で総合評価。その攻撃バリエーションなども掲載しておくので、実際にプレイする際のキャラ選びに役立ててもらいたい。

それぞれが個性的な攻撃バリエーションを持っている。いろいろ試して自分に合ったキャラをセレクトしよう。

各キャラごとに式神攻撃の違う壱式と弐式が存在。それ以外の攻撃方法は同じだが、使用感はかなり違うぞ。

玖珂光太郎

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★
通常攻撃	★★★★
式神攻撃(壱式)	★★★★
式神攻撃(弐式)	★★★★
ボンバー攻撃	★★★★★

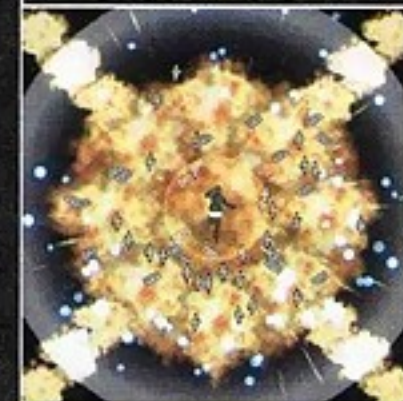
攻撃力が高いショットに自動追尾タイプの式神と、バランスの取れたオールラウンダー。敵機が多いポイントだと苦労することもあるが、ある意味で最も本作らしいプレイが楽しめる。

■通常攻撃■

ノーマル／ハイテンション

幅の広い前方集中型ショットだが、攻撃範囲の狭さは移動速度でフォロー可能。ハイテンション時は貫通性能こそ無いが、攻撃力は高い。

■ボンバー攻撃■

御札トラップボム

発動した瞬間に敵弾をすべて消滅させ、自機を中心に広範囲の爆発が発生。発動後にも移動が可能で、中心に近いほど攻撃力が高くなる。

■式神攻撃（壱式＆弐式）■

壱 結城小夜／弐 結城小夜

パートナーの小夜が敵機を自動的にサーチし、接触した状態でダメージを与え続ける。壱式と弐式の違いはサーチ条件で、壱式は自機に最も近い敵機を優先的にサーチ。これに対して弐式は、召還した位置を基準に敵機を追い掛ける。

遊技機構解説 其之壱
基本操作システム

ここでは実際のプレイに必要となる、操作方法などを詳しくレクチャー。稼働前の予習を兼ねて、しっかり覚えてもらいたい。

基本操作解説

基本操作は8方向レバー＋2ボタン仕様。レバーで自機を操作し、A連打で「通常攻撃」、A押し続けで「式神攻撃」を展開。Bは「ボンバー攻撃」、A＋Bで「ハイテンションMAX」を発動できる。

なお、設定によってはAボタン連打の機能を持つCボタンと、ハイテンションMAX発動の機能を持つDボタンを使用することが可能。

自機の移動
A押し続け：式神攻撃
A連打：通常攻撃
B：ボンバー攻撃
A＋B：ハイテンション

画面情報の見方

①ライフゲージ
プレイヤーキャラの耐久力を表すゲージ（MAX3ゲージ）。ミスで1ゲージ減って、ゼロになるとゲームオーバー。

②ボンバーゲージ
ボンバー攻撃を使用できる回数。開始時は3ゲージ（MAX5ゲージ）。ハイテンションMAXでも1ゲージ消費される。

③×8アクション数
×8アクションの発生回数。各セクションクリア時にボーナスとして加算され、次セクションに入るとリセット。

④スコア
各プレイヤーのスコア表示。二人同時プレイ時は、1P側、2P側共に二人の合計スコアが表示される。

⑤ハイテンションゲージ
ハイテンションMAXの残り時間。ハイテンションMAX発動と同時に表示され、時間経過とともに減少していく。

⑥タイムカウント
ボス戦の残り時間。ボス戦のみ表示され、カウントゼロで破壊不能な赤鬼が出現。30カウント後にボスが自爆する。

⑦ボス耐久力ゲージ
ボスの耐久力。攻撃形態ごとにゲージが分割されており、基本的に形態を挟んでのダメージ持ち越しはできない。

ライフ＆ボンバーのエクステンド条件

ライフ＆ボンバーゲージは、一定スコアを稼ぐことで1ゲージずつ増加していく。

ライフゲージは最大の3ゲージからスタートするので、原則的に減った分のみ回復可能。ボンバーゲージの場合は、スコアのほかミスすることでも1ゲージ増え、最大5ゲージまでためられる。

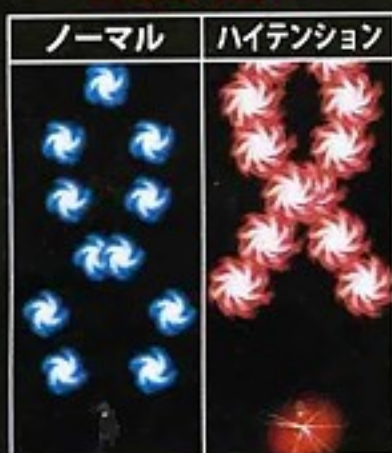
シリーズ恒例 スコアトライアル開催決定！ 詳しくはP63にて!!

日向 玄乃丈

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★
通常攻撃	★★★★
式神攻撃(壱式)	★★★
式神攻撃(弐式)	★★★
ボンバー攻撃	★★★★

独特のショット軌道は気になるが、広範囲の式神攻撃を生かせばカバーできる。ただし、雷球一つ当たりの攻撃力が低く、ボンバーの扱いが難しいため、ボス戦は長期戦となりがち。

■通常攻撃■

ノーマル / ハイテンション

螺旋軌道を描く前方集中型ショットで、先に進むほど軌道が収束。ハイテンション時は連射速度と攻撃力がアップするが、貫通性能は無し。

■ボンバー攻撃■

大神変身

敵弾を消した後に、自身が狼となって敵機を自動追尾。一定時間経過で解除されて発動位置に戻る。ターゲットを指定できず、威力は低めだ。

■式神攻撃(壱式&弐式)■

壱 式神雷球 / 弐 式神雷球

手元から雷球を伸ばし、触れた敵機を捉えてダメージを与え続ける。壱式は正面に広がる3方向のみだが、弐式だと斜め後ろの2方向にも雷球を伸ばす。ただし、壱式よりも雷球の数が多い分だけ、弐式は雷球一つ当たりの攻撃力が低い。

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★★
移動速度(式神攻撃時)	移動不可能
通常攻撃	★★★
式神攻撃(壱式)	★★★★★★
式神攻撃(弐式)	★★★
ボンバー攻撃	★★★★

最強クラスの威力を誇る式神に、レバー制御可能なショットを備えた火力重視のキャラ。とはいえ、式神攻撃の照準中は自機が動けないため、その性能を発揮するのは至難の業だ。

■通常攻撃■

ノーマル / ハイテンション

連射性能に優れた前方集中型のショットで、レバー入力によって発射角度の調整が可能。ハイテンション時は攻撃力など全般が強化される。

■ボンバー攻撃■

エチオピアの瞳

敵弾を消滅させ自機が無敵になった後、画面全体に無数の爆発を起こしてダメージを与え続ける。攻撃力は高いが、発動までに時間が掛かる。

■式神攻撃(壱式&弐式)■

壱 サテライトレーザー改 / 弐 魔術 駆ける稲妻

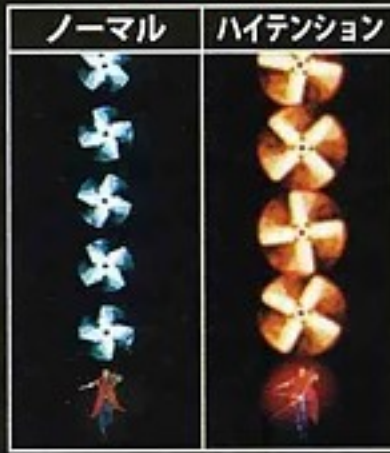
Aボタンを押し続けると照準が出現、これはレバーで操作でき(自機は移動不可能)、ボタンを離すと攻撃する。壱式は着弾点に爆風が広がる衛星攻撃で、連発が可能な改良版。弐式は照準でロックオン(回数無制限)した敵機に向け、自動追尾の稲妻を解き放つ。

ロジャー・サスケ

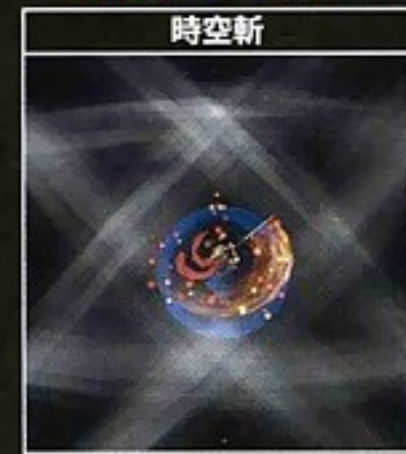
項目	評価
移動速度(通常時)	★★★★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★
通常攻撃	★★★
式神攻撃(壱式)	★★★★★
式神攻撃(弐式)	★★★★★
ボンバー攻撃	★★★★

全キャラ中最速の移動速度を誇るが、その操作感覚は慣れが必要。通常攻撃の攻撃範囲は心許ないが、ハイテンション攻撃＋式神攻撃の驚異的な攻撃力は、それらを補って余りある。

■通常攻撃■

ノーマル / ハイテンション

攻撃範囲が極端に狭い手裏剣ショットで、通常時の攻撃力は平均的。ハイテンション時は大幅に強化され、手裏剣がすべて貫通弾になる。

■ボンバー攻撃■

時空斬

発動の瞬間から画面全体にスローがかかり、ゲーム速度を半分に低下。回転する自機はレバー操作可能で、接触した敵機にダメージを与える。

■式神攻撃(壱式&弐式)■

壱 黒き月の波動壱式 瞬月珠 / 弐 黒き月の波動弐式 月輝珠

Aボタンを押し続けると歌の月想を召還し、誘爆する浮遊機雷をチャージ(時間経過で増加)、ボタンを離すと発射する。壱式はレバー入力で発射方向を指定可能。これに対して弐式の場合は、ボタンを離した地点に機雷を停滞させられる。

自機の攻撃バリエーション

通常攻撃

A連打

正面方向へ撃ち出す基本のショット攻撃。これで敵機を破壊した場合、出現する得点アイテムには倍率が掛からない。なお、自機が敵弾などに接近した×8状態のみ、強化されたハイテンション攻撃になる。

ボンバー攻撃

B

発動した瞬間に自機が無敵状態となるため、緊急回避に使える特殊攻撃。使用回数には制限がある(ボンバーゲージが一つ必要)。なお、ボンバー攻撃で倒した敵機は得点アイテムを出さない。

式神攻撃

A押し続け

各キャラ固有の式神を呼び出す攻撃で、通常攻撃と同じく無制限に使用可能。式神攻撃中は移動速度が遅くなり(ふみこは停止、薙乃は速度アップ)、得点アイテムに「T.B.S.(後述)」が適用される。

ハイテンションMAX

A＋B

本作から採用されたもう一つの特殊攻撃で、発動後は画面上部に表示されたゲージが無くなるまで、常に×8状態が維持される。ボンバー攻撃と違い、無敵時間は発動のエフェクト中のみなので注意。

プレイモードのセレクト

本作では通常難度のノーマルモードに加えて、初心者に向けたイージーモードを搭載。このほかにデモやボイスのON・OFFといった、ゲーム設定を選択可能だ。なお、二人同時プレイ時には、キャラの組み合わせによって本編と違ったコミカル(？)なデモシーンが用意されているぞ。

どのモードを選んでも、デモやボイスのON・OFF切り替えが可能だ。

式神調書 ●プレイモードの違いについて：通常プレイ用のノーマルモードに対して、難度の低いイージーモードにはいくつかの明確な違いがある。最も大きな違いはプレイ可能なステージ数で、後者の場合は中盤のステージ3まででプレイ終了。また、イージーモードはボンバーゲージがある限り、敵機や敵弾に接触しても自動的にボンバーが発動する良心的な設定となっている。

エミリオ・スタンベルク

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★★★
通常攻撃	★★
式神攻撃(壱式)	★★★
式神攻撃(弐式)	★★★
ボンバー攻撃	★★★★★

自動追尾型ショットは一見強力だが、威力が低く中型機の繊滅などに苦戦。エミリオの真価は、移動スピードが速い式神攻撃にある。威力の高いレーザー結合部分を使いこなせるかがカギだ。

■通常攻撃■

ノーマル　ハイテンション

周囲の敵機に向けて発射されるサーチショットで、左右で別の敵機を攻撃可能。ハイテンション時は誘導弾となり、正面付近を集中攻撃する。

■ボンバー攻撃■

エンジェルズシャイン

発動すると自機正面に対して、攻撃範囲の広いレーザーを照射する。時間単位の威力は低いが、レーザーを当て続ければダメージアップ。

■式神攻撃(壱式&弐式)■

壱 デビルズアイズ　弐 デビルズアイズ

発動すると自機が停止し、レバー入力で式神を操作。レバーを離すか一定以上方向を変えると式神が配置され、自機との間にレーザーが結ばれる。壱式は式神の位置がその場に固定され、弐式だとレーザーの形状を維持したまま移動できる。

バトウ・ハライ

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★
通常攻撃	★★★
式神攻撃(壱式)	★★★★★
式神攻撃(弐式)	★★★★
ボンバー攻撃	★★★★★

通常攻撃の連射性能は低いが、全キャラ中唯一、通常時に貫通能力を持ち、ハイテンション時に密着すれば圧巻の破壊力を見せる。式神攻撃は威力こそ高いが、タメ時間の把握が課題。

■通常攻撃■

ノーマル　ハイテンション

貫通性能のあるブレードを、周囲に二つ回転させながら正面にも放つ。ハイテンション時は周囲のブレードが増え、連射速度が大幅にアップ。

■ボンバー攻撃■

デススパイラル

自機座標を中心に、攻撃判定を持った魔法の矢を竜巻状に発射。撃ち出された魔法の矢は、放射軌道を描きつつ画面外に向かって飛んでいく。

■式神攻撃(壱式&弐式)■

壱 ジャッジメントスピア　弐 ジャッジメントスピア

槍を使った正統派のタメ攻撃で、タメ時間に応じて攻撃が強化されていく。壱式は前方に槍を突き出す攻撃で、タメ時間で攻撃範囲と威力が上昇。対する弐式は周囲に槍を振り回す攻撃で、タメ時間に応じて回転数が増える(最大4回転まで)。

金美姫(キム ミーヒ)

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★
通常攻撃	★★★
式神攻撃(壱式)	★★★★
式神攻撃(弐式)	★★★★★
ボンバー攻撃	★★★★

1発のダメージこそ高くはないが、攻撃範囲の広いショットと威力の高い式神攻撃を持つバランス型。式神攻撃は操作にある程度の慣れは必要だが、使いこなせば強力な武器となる。

■通常攻撃■

ノーマル　ハイテンション

正面の連射ショットに加え、左右に誘導弾を発射して広範囲を攻撃。ハイテンション時はショット部分が大幅に強化され、連射速度も上昇。

■ボンバー攻撃■

毒手刀

派手なエフェクト後、正面に攻撃範囲の狭い手刀を繰り出す。発動後も移動可能で、手刀を当てた敵機は一定時間ダメージが入り続ける。

■式神攻撃(壱式&弐式)■

壱 仁王剣　弐 仁王剣

攻撃範囲に優れた仁王剣を繰り出す攻撃で、壱式と弐式は仁王剣の本数や配置に違いがある。壱式の場合は自機中心に3本が配置され、レバー入力で回転させることが可能。弐式だと左右に2本配置され、レバーの上下で振るように攻撃できる。

遊技機構解説　其之弐

T.B.S.システム

ここでは『式神の城』シリーズの中核を成す「テンション・ボーナス・システム」など、スコア関連のシステム群を解説しておこう。

リスクと得点倍率の変化

低　危険度　高

×1 → ×2 → …… → ×7 → ×8

低　得点倍率　高

テンションアップで倍率上昇!

本作を含めた『式神の城』シリーズを語る上で欠かせないのが、独特の稼ぎ要素となる「テンション・ボーナス・システム(T.B.S.)」。その仕組みを簡単に説明すると「危険な状態になるほど、攻撃力や得点効率がアップする」、文字通りのハイリスク&ハイリターンなシステムだ。

危険な状態を判断する要素は、敵弾や障害物といったミスに直結するものとの距離。これが自機に近いほど危険と見なされて、さまざまな得点要素に最大×8の倍率が乗算されていく。

攻撃力がアップするのは、最高倍率である×8の状態(ハイテンション状態)限定。この状態では、通常攻撃が大幅にパワーアップするのだ。

なお、本作で新たに追加導入されたハイテンションMAXは、一定時間だがハイテンション状態と全く同じ効果を任意に得られるシステムだ。

T.B.S.システムのメリット

①ハイテンション攻撃

通常攻撃の弾は1P側だと青色(2P側は紫色)ベースだが、×8のハイテンション状態では弾が赤色へと変化。連射速度や攻撃力などが約1.5倍に強化された、ハイテンション攻撃を繰り出せる。これはハイテンションMAX中も同様で、キャラによってはショットの特性自体が変化する場合もある。

②コイン出現数の増加

テンションアップ時に式神攻撃で敵機を破壊した場合のみ、その破壊点に加えて得点アイテム(以下、コイン)の出現数も増加。最高倍率のハイテンション時であれば、規定枚数×8のコインが出現する。なお、本作でのコインは、通常攻撃と式神攻撃のどちらで出現させても自動回収される。

式神調書　●ボス破壊時の弾消し効果：前作「II」では、ボスを破壊しても画面上に敵弾が残ったおかげで、無敵状態になってから8倍でコイン回収ができた。ところが、本作では形態変化時と同じように画面上の敵弾が消滅、さらにボス本体の判定も消えてしまう。このため、ボス破壊時に8倍回収を狙うのであれば、ハイテンションMAXの使用が必須となるので覚えておこう。

初心者はまずこのキャラで！

ビギナー向けキャラ選択指南

9キャラ×2タイプ＝全18タイプと、対戦格闘も作れそうなプレイヤーキャラの種類を誇る本作。これだけの人数が居ると、初プレイでだれを選ぶか迷いどころだが、編集部の独断と偏見によるオススメは下記の4タイプ。さらにイージーモードを組み合わせれば、シューティングになじみの薄いプレイヤーでも雰囲気が分かるハズ。まずはゲームに慣れることから始めよう。

霧島零香

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★
通常攻撃	★★★
式神攻撃(壱式)	★★★
式神攻撃(弐式)	★★★
ボンバー攻撃	★★★

幅の広い通常攻撃に直進タイプの式神攻撃と、本作では異端のスタンダードキャラ。ハイテンションMAXと式神攻撃を併用すれば道中も×8を取り放題だが、ボス戦は長期戦になりがち。

■通常攻撃■

ノーマル / ハイテンション

自機と回転操作が可能なオプション2個から、リング状のショットを発射。オプションはレバー上下で横一線、左右で縦一線の配置になる。

■ボンバー攻撃■

タイムストップ

発動した瞬間に自機が無敵状態となり、一定時間、画面全体を停止させる。この間は通常攻撃のみ使用可能で、敵弾をショットで破壊できる。

■式神攻撃（壱式&弐式）■

壱 オプショナルジュエル / 弐 オプショナルジュエル

サポートオプションからのショット攻撃で、離れた敵機を撃って破壊できるのが利点。その半面、攻撃力は低くほぼ通常攻撃と変わらない。壱式は自機左右の固定フォーメーションで、弐式はレバーの入力方向と逆向きにショットを撃てる。

伊勢薙乃

項目	評価
移動速度(通常時)	★★★
移動速度(式神攻撃時)	★★★★
通常攻撃	★★★
式神攻撃(壱式)	★★
式神攻撃(弐式)	★★★
ボンバー攻撃	★★★★

1発単位の威力は低いものの、密着時の通常攻撃は最強クラス。敵弾を無効化するバリア、最長の効果時間を誇るボンバー攻撃と、移動速度が遅めな点を除けば、ほぼ死角が無い。

■通常攻撃■

ノーマル / ハイテンション

広範囲を攻撃可能な5WAYのワイドショットで、1発当たりの攻撃力は弱め。ハイテンション時は、正面が貫通弾の7WAYショットに変化する。

■ボンバー攻撃■

シャボン弾連射

自機の正面に向かって、シャボン玉を連続で発射。発動中は移動速度がかなり遅くなるが、レバー入力で向いた方向にシャボン玉を撃てる。

■式神攻撃（壱式&弐式）■

壱 ストライダー飛神 / 弐 ストライダー飛神

盾にした式神が、敵弾を防いで反射するバリアを展開。壱式は正面固定＋時間制で、防いだ敵弾を順番に弾き返す（ゲージは残り時間）。弐式はレバー操作可能な可動式バリア＋弾数制で、吸収した敵弾をまとめて撃ち出す（ゲージは残り弾数）。

編集部オススメキャラクター

光太郎・壱式：式神攻撃が自動追尾型なので、回避に専念できるのが強み。敵弾に囲まれてもパニックに陥らない自信があれば、ゲームの雰囲気もつかみやすいはず。（壱式）

金 美姫・弐式：通常攻撃や式神攻撃など、面倒なことを考えたくなければこの人。画面全体をカバーする通常攻撃で道中を進み、ボスは式神攻撃でサックリ倒そう。（弐式）

薙乃・壱式：現時点で最もクリアに近いキャラ。普段は通常攻撃で進み、敵弾が多い場所はバリアを展開。時間はかかるが、ボス戦もこまめなバリアで安定重視だ。（壱式）

零香・壱式：シューティングはプレイするけど、『式神』シリーズは未経験ならコレ。最もクセが少なく、既存タイトルと同じ感覚でプレイしても快適に進んでいける。（壱式）

×8アクションとボーナス要素

稼ぎ要素の基本システム「T.B.S.」に加えて、ステージクリア時のボーナス要素なども数多く用意されている（下記参照）。その中でも「×8アクション」と呼ばれる要素は、T.B.S.と密接な関係を持った貴重な得点源。具体的にはハイテンション状態で敵機破壊したり、コイン回収に成功した回数（＝×8アクション）がカウントされ、画面下に表示された合計回数×ボーナス得点がスコアに加算される。

なお、セクションクリア時はリザルト画面が表示されないが、ボーナスはスコアに加算されている。

×8が難しい道中でのハイテンションMAXなど、パターン次第でスコアは激変する。

ステージクリア時はリザルト画面を表示。各セクションのプレイ内容が詳細に分かる。

ステージクリアボーナス

各セクションをクリアした際に、ボーナスとしてスコアに加算される項目は全部で三つ。どれが欠けても高いスコアは出ないので、より高いボーナスが得られるパターン構築を目指そう。

残りタイム

ボス戦の残タイムによるボーナス。1フレーム（約60分の1秒）ごとに15,000pts.が加算される。当然、ボスを早く倒した方が高くなる。

取得アイテム

セクション内で回収したコインの合計に応じたボーナス。1枚につき10,000pts.が加算されるが、ミスで放出した枚数は減算される。

×8アクション

ハイテンション状態で破壊した敵数＋回収したコイン枚数のボーナス。アクション1回ごとに20,000pts.としてスコアに加算される。

Creator's Voice

さあ、待ちに待った稼動開始が目の前です！　そして、『式神』といえばお約束になりましたスコアトライアルを、今回も開催します！　初めはあまり無茶をせず、ゆっくりとシステムや使用キャラに慣れるようにプレイしていって、ある程度パターン化ができるようになってから「攻めて」いくのが良いですよ。

株式会社アルファ・システム『式神の城III』ディレクター　NAOKI氏より

祝 稼働開始！次号より攻略スタート!!

式神調書 ●マニアックなプレイヤーキャラは?：オススメの自機タイプは本文中で触れているが、これだけの数が居ると、当然慣れが必要な上級者向けのプレイヤーキャラも存在する。その筆頭となるプレイヤーキャラは、式神攻撃の性能と操作が独特なふみこ&エミリオだ。エミリオと同じく新規キャラのパトゥも、タメ時間を体感できるようになるまでは苦戦しそうなキャラといえる。

QUIZ MAGICACADEMY™ III

もう新学期には慣れたかな!?

新学期は始まっているけど、みんなはもう慣れたかな？今回は『QMA3』のシステムについて紹介するぞ！

クイズマジックアカデミー3
■メーカー：コナミ
■ジャンル：クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：――

Text：赤男

組システム

得点を上げていけば、上の組に昇格することが可能だぞ。ケルベロス組を頑張って目指そう。さらにその上の組もあるぞ!!

???組
???組
ケルベロス組
ペガサス組
ユニコーン組
エルフ組
ホビット組
フェアリー組

『QMA3』で新たに追加された「組システム」。『QMA3』には組がピラミッド状に何段階か存在しているぞ。この組によって自分自身が新しい階級に上がれたりする条件にもなっているんだ。組は全国オンライントーナメント終了時に表示される「得点レベル」によって変化するので確認しよう。新たな組も組の人口が増えていくと、順次開設される予定となっているぞ。

階級別の組昇格・降格条件

階級	修練生	初級魔術士	中級魔術士	上級魔術士	大魔導士	賢者以上
ケルベロス	－	－	－	－	－	－
ペガサス	－	－	－	－	－	S
	－	－	－	－	S	A
	－	－	－	S	A	B
ユニコーン	－	－	S	A	B	C
エルフ	S	S	A	B	C	－
ホビット	A	A	B	C	－	－
フェアリー	B	B	C	－	－	－
カード無し	C	C	－	－	－	－

得点レベル	平均得点
S	301～400
A	201～300
B	101～200
C	0～100

※最近5試合の平均得点レベル（S/A/B/C）で、組の昇格・降格が判定されます。※修練生から初級魔術士など、階級が昇格した場合は、それまでの平均得点レベルはいったんクリアされます。※この表は2006年1月19日時点での仕様になります。今後、仕様変更される可能性がありますので、ご注意ください。

まじあかグラフィティ Boy's Side

ここでは男性キャラの考え中のグラフィックを一挙に公開！　ユウはサツキに何か教えてもらっているのかも？　一体どのくらい難しい問題なのか気になるよね？

ユウ
カイル
セリオス
レオン
サンダース
ラスク
タイガ

イベントメダル

前作でも好評だったイベントメダル。今作でも前作のメダルに加えてさらに7枚以上のイベントメダルが追加されたんだ。今回は新メダルの条件について軽く紹介するぞ。

ミランダ杯メダルが発生する条件は、全国オンライントーナメントの決勝戦でナビゲーション担当の先生が重複と発生する。ほかにもアメリア杯メダルなども新たに追加されているぞ。担当先生次第なので発生しやすいかもしれないが、発生条件はこれだけではないらしい……。

ランダム杯メダルが発生する条件は決勝戦で出題形式が参加者同士で重複すると発生。優勝、2位、3位にメダルが渡される。ノンジャンルや、一問多答などにもあるぞ。

ユウ杯メダルが発生する条件は決勝戦で、新キャラの「ユウ」でプレイしている参加者が重複すると発生するぞ。もちろんもう一人の新キャラ「ヤンヤン」についても同様にヤンヤン杯メダルが発生する。自分がそのキャラじゃなくても発生するので安心だぞ。

個人情報閲覧

『QMA3』になって画像解像度向上し、さらに見やすくなった個人情報閲覧。みんなはうまく活用しているかな？　今回はその一部を紹介するぞ。

正解率閲覧は、全国オンライントーナメント対戦時に出題されたクイズの正解率をジャンル、出題形式ごとに確認することができるのだ。自分の成績が一つひとつ細かく分かるので、苦手なジャンルや出題形式を確認して、そこを重点的に勉強するのもいいぞ。

観察閲覧はマジックエッグやマジックペットの進化過程が見られる閲覧だ。ペットがどのように変化したのかもこれでバッチリ！

ナビゲーション先生設定は、ガイドしてくれる先生を選択できる。はじめはアメリア先生しか選択できないが、「個人授業」モードの成績に応じて選択できる先生が増えていくんだ。『QMA2』のカードを引き継いだ人は特典として、所属していた寮の先生も選択できるぞ。

まじあかグラフィティ Girl's Side

ヤンヤン

女性陣のグラフィックも一挙紹介！ヤンヤンは顎に手を当てて悩んでいるね。ほかの女性陣もさまざまな表情で問題に取り組んでいるよ。

ルキア

アロエ

クララ

ユリ

マラリヤ

シャロン

激闘始動

闘劇'06

SUPER BATTLE OPERA

THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

注目予選リポート

今年で4回目となる闘劇の火ぶたが切って落とされた。闘劇'06では、今までで最多となる9タイトルで日本一の座を競い合うこととなった。各タイトルで要注目の予選リポートをお届けしよう。

【大会概要】
名称：闘劇'06 -SUPER BATTLE OPERA- THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'06）
主催：株式会社エンターブレイン／アルカディア編集部
運営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予選：2006年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本戦：2006年5月に全国決勝大会を東京で開催

【協力】
ビートライブ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントステージボビー（具志堅 裕人）
チャレンジャーガムガム店（松井 力）
アミューズメントエース津田沼（峯木 良広）
Gamer's VISION（今井 恵介）

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

1/15 クラブ セガ 柏

最初のエリア予選を勝ち抜いたのは!?

去る1月15日、クラブ セガ 柏にて闘劇'06『鉄拳5DR』では初めてとなるエリア決勝大会が開催された。店舗予選には8チーム24人が参加、関東ならでは強豪チームが集まり、4チームずつ二つのブロックに分け、それぞれ総当りのリーグ戦を行ない、各上位2チームの計4チームでのトーナメントで争われた。

激戦の中、店舗予選を勝ち上がったのは天帝「ゼクス」率いる【天帝ワンマンチーム】。古豪プレイヤー「ノブ」（ヘイハチ）の活躍が光っていたぞ。そして初となるエリア決勝大会は、千葉の各地の店舗予選を勝ち上がってきた4チームと、今回勝ち上がったチームを含め、計5チームで総当りのリーグ戦が行なわれた。

注目の「割り箸」（アスカ）率いる【チームモンタナ】は、【天帝ワンマンチーム】と【日本代表】「ハメコ。」（リリ）「垂れ」（ワン）を倒し、優位に立つが、【びっくりマンボー☆】の「でぼる」（ブライアン）に前回闘劇準優勝者の貫禄を見せ付けられ、痛い1敗を喫してしまう。当日店舗予選を勝ち上がった【天帝ワンマンチーム】は、先に連敗してしまい後が無くなってしまう。【No-Respect】戦では大将「ノブ」を先鋒に持ってきて勝負をかけるものの、ここは「ユウ」が韓国への遠征のため二人しか居ない【No-Respect】に意地を見せられ、優勝戦線から離脱してしまう。

「割り箸」が粘りを見せたが、最後は「でぼる」のクイックグラビトンハンマーがヒットし、決勝大会進出を決めた。

「ユウ」と同じく「ミシマスター」（カズヤ）を欠いた状態で挑んでいた【日本代表】も二人しか居ないというハンデは大きく、全敗となってしまった。【No-Respect】は「ショウ」「ジロー」が意地を見せ、何とかトップ争いに最後まで食い込んだが、勝利数ポイントで涙を飲むこととなった。最終的には前回闘劇準優勝者「でぼる」がリーグ戦で3タテ×3回をこなすなど安定した立ち回りでチームを引っ張り、【びっくりマンボー☆】が激戦を制す結果となった。

今年もまた「でぼる」旋風が巻き起こるのか!?また出番こそ少なかったものの、巻では評価の高い「浅野」（レイ）「クマリ」（ニーナ）の決勝大会での活躍に注目したい。

優勝

びっくりマンボー☆
写真左から、浅野（シャオユウ）、でぼる（ブライアン）、クマリ（ニーナ）

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

1/17 上野バセラ

結果は順当？　しかし……

毎年熱戦が繰り広げられている上野バセラ。『ストIII 3rd』闘劇'06予選エリア決勝の火蓋は、ここで切って落とされた。最注目プレイヤーは、前回悲願の闘劇優勝を決めたご存知「ヌキ」（春麗）。彼のチーム【ビジョン】は、闘劇'05準優勝チームの「KO」（ユン）「こくじん」（ダッドリー）と強力な布陣となっている。

当然のように下馬評では優勝確実と思われていたが、そこは長きにわたりやり込まれている本作。熟練のプレイヤーたちが、今こそ下克上とばかりに立ちはだかった。トーナメント前半、【姉は一級建築士】「ジロー」（豪鬼）が先鋒戦で「KO」に勝利する。ここで「ヌキ」が登場し、完璧な立ち回りで2ラウンド連取。しかし続く「RX」の絶妙の間合いからの弱チャリオットタックルの先端当てに苦戦し、「ヌキ」は残り体力数ドットまで追い込まれる。半分以上の体力差を付けられるが、ヒット確認からの鳳翼扇で逆転。そのまま2ラウンド目も連取し、勝利をもぎ取る。さらに大将の「紅春」（春麗）を2-0で下し、危機を脱する。

準決勝では【なにもしてないをしているんだ】の中堅「dirty♪」（オロ）が先鋒「こくじん」、中堅「KO」を連破し王手。「ヌキ」に対し1ラウンド目を天狗石で先取。ここで第一回闘劇での「dirty♪」が「ヌキ」チームを3タテした光景を思い起こした人も多かっただろう。しかし覇者になった「ヌキ」は同じ過ちを犯さなかった。気合の立ち強Ⓟ連打から鳳翼扇で逆転し、そのまま2タテで決勝へ進出を決めた。決勝は「こくじん」と「KO」の準優勝コンビで締め、本戦への切符を獲得。上位入賞者としてのメンツを保った。

「dirty♪」はスーパーアーツの夜行魂と天狗石を使い分け、優勝候補筆頭のチームをあと一歩まで追い詰めた。

会場では、予選に参加していない強豪も見受けられた。若手筆頭のユン使い「いっせー」、闘劇複数タイトル保持者の「ときど」、闘劇2004覇者で前回予選落ちの「メスター」。彼らは確実な予選通過に向け、チーム構成などの策を考えていることだろう。また、今回は海外からの強力な刺客の参戦も予想される。……魔物が棲むといわれる闘劇。強力なチームでも予選通過は容易ではない。本戦を目指すプレイヤーたちよ、Good luck！

優勝 ビジョン
写真左から、KO（ユン）、ヌキ（春麗）、こくじん（ダッドリー）

MELTY BLOOD Act Cadenza

1/15 プラスアルファ

注目の名古屋エリア決勝

他地域と比べ、関東、関西に並ぶ一歩抜けた強さを持つ強豪がそろう東海地区でのエリア決勝には、名古屋のプレイヤーや静岡の強豪が集結し、出場権を争った。店舗予選で注目されていたのは、ほかのタイトルでも活躍を見せる名古屋のトッププレイヤー同士が組んだ【ラスボス】「kubo」（シオン）「さとけん」（赤主秋葉）。

下馬評通りに決勝まで勝ち上がる【ラスボス】だったが、店舗予選で最も輝いていたのは【わぐ時】「わぐ」（吸血鬼シオン）「銀時」（アルクェイド）。1回戦から2タテの山を築いて決勝まで勝ち上がると、動きに精彩を欠く「kubo」を「銀時」が倒し、ジャンプCでの徹底したカウンター狙いと、地上投げと➡＋Bでの早い仕掛けで「わぐ」が「さとけん」を下し、【わぐ時】が店舗予選を制した。

出そろった5チームでのエリア決勝は、トーナメント戦の予定だったが、プレイヤーの熱い要望で急きょリーグ戦へ変更して行なわれた。ここまで上り調子だった【わぐ時】は、店舗予選で力尽きてしまったか、優勝戦線から脱落してしまう。

ここで快調に勝ち星を重ねていったのは、【QOH勢】「深空」（遠野志貴）「鴨音」（シエル）。【9割は下段DH】「ひょんける」（弓塚さつき）や、【Come or Dieよりこんにちは】「らすき」（七夜志貴）に大将「鴨音」がK.O.寸前まで追い込まれるシーンが見られたものの、空対空のジャンプ攻撃カウンター～着地や、連続技からの強制開放ポイントを見逃さずに決めて逆転し、2連勝。

徹底した暴れつぶしと、やり込まれたキャラ対策が光った「鴨音」。使用率が低いキャラだけに、台風の目となるか？

この相方の踏ん張りに、ここまでイマイチ振るわなかった「深空」が奮起する。【わぐ時】を絶妙なタイミングで繰り出す置きジャンプCで圧倒すると、【ぱしさんかわいいよ！】「あんどぅ～」（有間都古）は、ジャンプで逃げるところを読み切っての空中投げで倒し、「バンダナ」（遠野志貴）をバックステップ～空中ダッシュBで抑え込み、アナザー・アークドライブでフィニッシュ！　どちらも2タテ×2で締め、【QOH勢】が全勝で決勝大会進出を決めた。

注目の東海地区を勝ち抜いた【QOH勢】の決勝大会での活躍に要注目だ。

優勝 QOH勢
写真左から、深空（遠野志貴）鴨音（シエル）

1/7 TRF＠メイドゲーセン

開幕戦から激戦の店舗予選!!

『GGXX SLASH』の開幕戦は、強豪が集まることで有名なTRF@メイドゲーセンで行なわれた。参加チームは24チームだったが、ギャラリーを含めると、かなりの人数が集まっていたぞ。

大会形式は、3ブロックの予選トーナメント戦を勝ち抜いたチーム同士が、決勝リーグで勝敗を決めるというもの。予選を勝ち抜いたのは、「kaqn」（聖騎士団ソル）擁する【コンボイ】、「ゆきのせ」（テスタメント）擁する【ゆきのせです】、「ネモ」（ファウスト）擁する【裏切り者】。決勝は、【コンボイ】対【ゆきのせです】からスタート。先鋒戦は、ここまで調子が揮わなかった【コンボイ】の「いさ」（ソル）が本領発揮し、大将の「ゆきのせ」を引きずり出した。しかし、「ゆきのせ」も大将の意地を見せ、「いさ」に勝利。そのままの勢いで逆3タテを決め、【コンボイ】に勝利した。決勝2試合目は、【コンボイ】対【裏切り者】。「いさ」が「FAB」（ポチョムキン）を倒すものの、次鋒の「ネモ」が逆3タテを決め、【裏切り者】の勝利となった。最後の試合【ゆきのせです】対【裏切り者】では、勢いに乗った「ゆきのせ」が先鋒で3タテ。文句無しの優勝を決めた。

優勝 ゆきのせです
写真左から、KA2（紗夢）、ゆきのせ（テスタメント）、GNT（ミリア）

早くも名勝負が生まれた!

例年闘劇予選時に強豪が集まることで有名なアミューズメントエース津田沼には、過去の闘劇覇者「大御所」「ウォーズ」「キャベツ」などを含む豪華なメンツが集まった。

この激戦を制したのは、「極限堂」（キム・クラーク・牙刀）であった。「極限堂」は前日の埼玉ポピーの予選ではアッシュを使用していたが、この日はクラークにキャラ変更をしている。

決勝戦では「大御所」相手に一時ほぼ勝ち確定では!?　という状況に追い込みながらも、残りタイムわずかでジャッジメントインジケーターで逆転されてしまう。このため体力的には余裕のある「極限堂」が、残り体力わずかの「大御所」を追わなくてはならない展開となった。

残りタイム1。画面端でガードを固める「大御所」に、「極限堂」のクラークがジャンプ攻撃をガードさせる。次の攻撃を「大御所」がガードすればタイムオーバーで勝ちであったが、ここでクラークのこん身の一撃、中段攻撃の➡＋Bがヒット！　劇的な逆転勝利により、「極限堂」が予選を通過することになった。

これからも多くの名勝負が生まれるだろう。

優勝 極限堂
（キム、クラーク、牙刀）

1/8 アミューズメントエース津田沼

1/9 ゲームラボアップル大和店

まさに群雄割拠!

1月9日にゲームラボアップル大和店で行なわれた予選には、新規タイトルということもあり、さまざまなゲームで活躍しているプレイヤーが集結した。『GGXX』プレイヤーでは、闘劇2004覇者の「赭龍」、『ネオジオバトルコロシアム』からは「回転王」、『サムライ』勢の「時の扉」、2D、3D問わず活躍する「ときど」などだ。

前評判の高いトキが次々に敗れていく中、順当に勝ち進んだのは、『GGXX』最強のカイ使い「ぶっぱぎゅう」の名前で有名な「DF2」（レイ）だ。準決勝では、ケンシロウを使いこなす「NOB」に苦戦したものの、相手の連続技ミスにも助けられ、接戦を制した。

一方、逆ブロックからはラオウ使いの「ヨシダ」が勝ち進む。「ヨシダ」のスタイルは、北斗呑龍呼法で必殺技を強化しつつ、スキあらば無想転生を狙う迎撃タイプ。準決勝では、トキの攻撃を無想転生でいなして勝利をもぎ取った。

決勝は、最強キャラのトキが不在、ラオウVS. レイという予想外の組み合わせになったが、準決勝の激戦を制した勢いのままに、「DF2」のレイが2-0のストレートで締め優勝を決めた。

優勝 DF2（レイ）

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

©SNK PLAYMORE
※「サムライスピリッツ」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

1/8 大久保アルファステーション

25チームの頂点に輝いたのは？

新年明けて間もない1月8日、大久保アルファステーションにて行なわれた『サムライスピリッツ天下一剣客伝』の予選では総勢50名、25チームの剣豪が激戦を繰り広げた。

決勝はトーナメントを勝ち抜いた【夏の思い出】「羽衣」（蒼月）「時の扉」（天草）、【双符「夕鶴の玉の枝」】「カイヌマ」（いろは）「むつべ」（天草）、【黒船】「ときど」（ミナ）「Reoth」（いろは）の3チームでのリーグ戦となり、見事2勝0敗で【夏の思い出】が優勝を飾り、決勝大会への切符をゲットした。決勝リーグに残った3チーム六人のうち、実に五人が先日行なわれた関東大会本戦に出場を果たしており、今回の予選は強いプレイヤーが順当に勝ち進んだ結果となった。

【夏の思い出】は強キャラへのキャラ対策を煮詰めていたのが印象的。特に「時の扉」対「ときど」は「時の扉」のミナ対策が爆発した一戦で、遠距離モードのしゃがみ強斬りを警戒させスンガンをためさせず、ミナのジャンプ斬りに対して狙い済ました逢魔刻・前からの武器飛ばし技を当てて勝利を手にしていた。強キャラへの対策が、残されたプレイヤーへの重大な課題となるだろう。

優勝 夏の思い出
写真左から、時の扉（天草）
羽衣（ミナ）

バ、バーチャっぽい……!?

エリア決勝一発目となるクラブ セガ 網島。店舗予選の注目は、「ちび太」（リオン）率いる【Virtua☆Fusion】「ヌキ」（アオイ）、「大須晶」（アキラ）や、前回ベスト4メンバー二人を擁する【御無礼】「ムッキー晶」（アキラ）、「養老影」（カゲ）、「加藤鷹VSまぐろ女」（ジャッキー）といった強豪どころ。その前回ベスト4、「ムッキー晶」は5万試合という説得力満点の戦績を引っ下げて試合に臨むものの、店舗予選を勝ち抜いたのは千葉の強豪【人として】「ハッスル」（カゲ）、「おもらし」（カゲ）、「いいとも」（ジャッキー）。特に「いいとも」はこの日好調で、【Virtua☆Fusion】を3タテするなど素晴らしい活躍を見せた。

エリア決勝は、前日ペンギンハウス相模原で代表権を取った【スターダストクルセイダーズ】「祐天寺」（ラウ）、「ジョセフ」（アキラ）、「レオラオ」（カゲ）。「祐天寺」は、前回ステージ上で唯一「いのっち」（アキラ）を倒した実力派として期待が掛かったが……。試合の方は、先鋒「レオラオ」がサクッと3タテして本戦出場権ゲット。

キャラバランス、プレイヤー性能ともなかなか期待できそうな同チーム。決勝で活躍なるか!?

優勝 スターダストクルセイダーズ
写真左から、祐天寺（ラウ）、ジョセフ（アキラ）、レオラオ（カゲ）

Virtua Fighter 4 Final Tuned

Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 2001,2002, 2004

1/8 クラブ セガ 網島

NEOGEO BATTLE COLISEUM
・ネオジオ バトルコロシアム・

©SNK PLAYMORE
※「NEOGEO」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

1/15 GAME-NEWTON

強豪が集結！ 制したのは……

東京・関東圏での予選開幕となった1月15日GAME-NEWTON。ここには最初の予選だけあって、注目プレイヤーの「回転王」をはじめ、「ときど」「マゴ」「ウォーズ」など、他ゲームでも活躍している強豪が多く集結したぞ。

大会は3ブロックで行なわれ、1回戦で「ときど」を「YOC」が下すなど、見どころの多い対戦が続出。この混戦を勝ち抜いて決勝リーグに登り詰めたのは、「こめまる」（ほたる、楓）「回転王」（マルコ、Mr.BIG）「ウォーズ」（キム、Mr.BIGなど）。

決勝リーグの初戦は「回転王」対「こめまる」。序盤のMr.BIG対ほたるでダブルアサルトを決めて優位に立った「こめまる」が、続けて楓のハイパーチャージ強醒龍をさく裂させて勝利。「こめまる」はこれで勢いに乗り、「ウォーズ」にも虎の子の強醒龍を決め、1位通過を確定させた。

2位通過をかけた「回転王」対「ウォーズ」は手に汗握る大熱戦。タイムオーバー直前に「ウォーズ」Mr.BIGのしゃがみD→弱クロスダイビングがさく裂したが、体力数ドット差で「回転王」がタイムオーバーで勝利。1勝1敗の2位通過で決勝大会への切符を手にした。

優勝 こめまる（楓、ほたる）
準優勝 回転王（Mr.BIG、マルコ）

大破壊系シューティング ついにPS2で登場!!

鋳^{I}薔^{BA}薇^{RA}

シューティング界に一石を投じたあの話題作『鋳薔薇』が、満を持して家庭用に登場!　家庭用ならではの新機能も満載で、『鋳薔薇』ファンならずともオススメの一品となっているぞ!

Text：Clover-TAC

鋳薔薇
■メーカー：タイトー／ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■発売日：2006年2月23日
■価格：7,140円（税込）
■機種：PlayStation2

PS2版の新要素に迫る ARRANGE MODE [アレンジモード]

家庭用版『鋳薔薇』の目玉の一つが、さまざまなシステムに調整・改良の施された「アレンジモード」だ。アレンジモードの主な特徴としては、以下のような点があるぞ。

■ショットボタンを押しっぱなしにすると強力なショットが発射され、自機の移動速度を落とすことができる。

多くのケイブシューティングに見られる機能が、アレンジモードに追加。硬い敵機に対する撃ち込みのそう快感が増し、また細かい弾避けの場面での操作もしやすくなっているぞ。

■装備しているオプションを、ボタン操作によってリアルタイムで任意に変更することができる。

そのものずばり、装備しているオプションの種類をいつでも自由に替えることができる。ザコの多い場面では広範囲に攻撃できる5WAY、硬い敵機には高威力のナパーム、などといった選択がいつでも行なえるため、より自由度の高い攻略が可能となった。出現頻度の少なかった兵装が思う存分使えるというのもうれしい。

■オプションのフォーメーションを任意に変更することができる。

一定条件を満たさないと発動することができなかったスペシャルフォーメーションを、ボタン一つで発動・変更することができる。発動条件が難しかったために正直いまひとつ使いどころの無かったスペシャルフォーメーションだが、いつでも変更可能となれば話は別だ。これにより、アーケードでも意外な使い道が発見されるかもしれないぞ。

■プレイ中は、ランクゲージがリアルタイムに表示される。

『鋳薔薇』において、攻略のカギを握る重要な要素である「ランクシステム（※1）」。本作のランク（ゲーム難度）は実にさまざまな場面で常に変動し続けているが、アレンジモードではその値の変動をリアルタイムで確認できるようになっているのだ。これは非常にうれしい機能だといえよう。

そのほかにも、ボス戦ではボスの体力ゲージが表示されるなどといった変更点が見受けられ、アーケード版とは一味違った『鋳薔薇』が楽しめること間違い無しだ。アレンジと侮るなかれ、シューティング初心者もアーケードをやり込んだという人も十分楽しめる内容となっているぞ。

アレンジモードでは、ボタン操作でオプションの変更が可能だ。アーケードとは違った攻略が楽しめるぞ。

プレイ中は、ランク（ゲーム難度）のゲージがリアルタイムで表示される。細かくチェックしてみよう。

ボス戦では体力ゲージが表示されるようになる。これだけでもだいぶ印象が違うように感じるから不思議。

鋳薔薇のトゲ

※1 ランク……本作におけるランク（ゲーム難度）は、基本的に自機がショットを撃つ、アイテムを取る、ボムを使う……などといった行為によって上昇していき、自機がミスすることによって減少する。ランクシステムは奥が深いと同時に、いまだ謎が多いシステムでもあるので、今回のリアルタイム表示によって解明が進むことは間違い無いだろう。

美麗なグラフィックを多数収録 GALLERY MODE [ギャラリーモード]

このGALLERY MODEは、『鋳薔薇』で使用されたイラストや各画像を、いつでも自由に閲覧することができるモードである。コタニトモユキ氏の描き出す、『鋳薔薇』の世界を鮮やかに彩る魅力的なキャラクターたちの美麗なイラストや、重厚な世界観を作り出している敵機の立体画像、さらには開発中のイメージラフスケッチやここでしか見られない貴重な画像なども収録されているぞ。キャラ人気が非常に高い本作においては、まさにファン感涙モノのモードといえる。画像は拡大表示することが可能で、収録画像数も非常にボリュームがあり、このモードのためだけでも本作を購入する価値があるといっても過言ではないだろう。

ゲーム中では爆風に隠れて確認できないような、大型敵機の立体的な構造も観察することができる。いやそれより何より、やっぱり気になるあの娘の姿をゆっくりたんのうできるのがうれしい？

美麗なイラストがじっくり楽しめる！

PS2版『鋳薔薇』プレイ インプレッション

■アーケードモード

アーケード版を家庭用に移植した、本作のメインともいえるゲームモード。アーケードをプレイした人ならば、だれもが気になる移植度の方はというと……これはとにかく素晴らしいの一言に尽きるので安心してほしい。ゲームセンターでは残機つぶし（※2）に抵抗があったという人も、家庭用ならば思う存分残機調整の練習をすることができるだろう。この家庭用版をバッチリやり込めば、アーケード版も上達すること間違い無しだ。

■プラクティスモード

各面の道中・ボス戦を選択して練習できる「プラクティスモード」も搭載。プラクティスモードは当然のことながらリスタート機能が付いているので、何度でも納得のいくまで練習することができる上に、ゲームランクや自機の装備、ボムの所持数などの細かい設定まで可能となっているので、あらゆるシチュエーションを想定した練習が可能となっているぞ。さらに、プラクティスモードのプレイ中はアレンジモードと同様に画面上部にランクゲージが表示されるので、より深いレベルでの攻略・研究が進められることだろう。これは攻略の上で非常に重要な情報となるので、クリアを途中で諦めてしまった人や、さらなるハイスコアを目指す人にとってもうれしい限り。このプラクティスモードが、『鋳薔薇』を攻略する上で欠かせないツールとなるのは間違い無いだろう。

気になる移植度はバッチリな上に、思う存分各面の練習、さらにはランクの研究まで可能。低ランクの進みやすさを体感するのもよし、通常ではお目にかかれないような高ランクでのボス戦に思わず笑ってしまうのもよし。特に高ランク状態でのボス戦の練習や稼ぎ方の研究に、プラクティスモードはとても重宝することだろう。

発売日迫る！

PS2版には初回特典として「鋳薔薇 爆裂攻略集」が付属！

PS2版の本作には特別付録として、本誌特別編集B6サイズのミニ攻略冊子が付属するぞ！　各ステージ道中、ボス戦の要点を押さえた攻略情報はもちろんのこと、『鋳薔薇』をプレイするに当たって押さえておきたい基本的なことから豆知識まで掲載されているので、ぜひ攻略の手引きとして活用してほしい。全くの「鋳薔薇」未経験者でも、これさえあれば安心して攻略が進められるぞ！

2月23日を期待して待とう！

鋳薔薇のトゲ

※2 残機つぶし……本作のランクは、自機がミスすることによって減少させられる。この際に重要なのが、「残機が少ない状態でミスするほどランクの減少量が大きい」ということ。従って、残機が増え過ぎてランクが下げられなくならないよう自ら敵弾に突っ込んで「自爆する（「つぶす」ともいう）」というテクニックが存在し、必然的に少ない残機で進まなければならない場面が発生するのだ。

読んで、そして闘え！

■VS. 韓国

本誌ライターが韓国へ渡り、現地の鉄拳プレイヤーとガチンコバトル！
その模様は付録DVDに完全収録されているぞ。

■最速の全キャラ攻略

新キャラはもちろん、旧キャラの攻略もばっちりフォロー。
各キャラの立ち回りから空中コンボまで掲載だ！

■充実のデータ集

各キャラの新技のデータをはじめ、対戦に必要不可欠な数値データを掲載。
加えて、今作で追加された新アイテムリストも完全収録！

鉄拳5 DARK RESURRECTION ムック（仮）

2月中旬発売予定 価格未定

enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘士よ強くあれ！ 戦場を熱くする八魂マガジン
闘劇魂
VOL.2
月刊アルカディア編集部・編
価格1,344円
闘劇'06予選関催店舗パーフェクトガイド
大会レギュレーションついに発表！
お前はもう「北斗の拳」を知っている
必ず役立つ「KOF XI」最新事情
「鉄拳力」が身に着く「鉄拳5 DR」新キャラ攻略!!
「GGXX SLASH」闘劇予選突破のための必修科目
目指せ予選突破！
目で観て学ぶ 闘劇タイトル虎の巻！
GUILTY GEAR XX SLASH
鉄拳5 DARK RESURRECTION
THE KING OF FIGHTERS XI
北斗の拳
メルティブラッド アクトカデンツァ
サムライスピリッツ 天下一剣客伝
NEOGEO BATTLE COLISEUM

予選も佳境！

闘劇タイトル特濃攻略！

鉄拳5 DARK RESURRECTION
北斗の拳
GUILTY GEAR XX SLASH
ほか

特別付録 DVD VIDEO
収録試合数40超の対戦映像、目で見て理解できる連続技集など、充実のコンテンツ180分をお届け！

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA

闘劇魂 VOL.2

絶賛発売中 価格1,344円（税込）

ARCADIA EXTRAの購入方法は190ページにて！

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

今回は、みんなも気になるであろうAOUショーの会場マップを大公開！　加えて「式神」プレイヤー注目のスコアトライアルの情報から、各種グッズの情報を盛りだくさんでお届けするぞ。それではさっそく行ってみよう！

Event　気になる新作が目白押し!?　AOU 2006 アミューズメント・エキスポ開催！

http://www.aou.or.jp/04/expo/expo2004.htm

来たる2006年2月17日（金）〜18日（土）、千葉・幕張メッセにおいて、AOU 2006 アミューズメント・エキスポが開催されるぞ！（一般公開日は2月18日のみ）

気になる出展メーカーと、会場内のレイアウトに関しては右の地図を参考にしてみてほしい。各メーカーの期待の新作が遊べるだけでなく、ひょっとしたら見たこともない新作タイトルの発表があったりしちゃうかも!?

昨年はビデオゲームと大型筐体ものがバランスよく出展されていたが、今年はどのような傾向となるか気になるところだ。年末のアーケードゲーム業界を牽引するタイトルが登場するはずなので、期待して会場に足を運んでみよう。

ちなみに上記の公式Webサイトからは特別割引券のダウンロードが可能だぞ。要チェックだ。

会場マップ

3HALL　2HALL　1HALL

ナムコ　タイトー　コナミ　セガ　一般ゾーン　カプコン　AMI　バンプレスト　LOUNGE　アトラス　LOUNGE　景品ゾーン　エーピーシー　プライズフェア　ファミリーゾーン　エイブルコーポレーション　AOU　出版ゾーン

PRESENT!

AOU事務局様より、AOU2006アミューズメント・エキスポの入場券（2月18日（土）一般公開日）を5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Resume

AOU2006アミューズメント・エキスポ

テーマ：アミューズメント文化のさらなる発展をめざして
会期：一般公開日　平成18年2月18日（土）
※17日は会員招待日のため一般の方の入場は出来ません。
時間：午前10時〜午後5時
会場：幕張メッセ
入場料：大人・中高生1,000円（小学生、60才以上は無料）
特別割引券持参の場合、大人・中高生700円
※特別割引券は上記サイトからダウンロードできます。

問い合わせ先：
（社）全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
TEL：03-3253-5671　FAX：03-3253-5688
E−mail：info@aou.or.jp

Release　『三国志大戦』の世界を堪能できるオフィシャルグッズが続々登場！

http://segadirect.jp/

『三国志大戦』のオフィシャルグッズが続々と登場だ！　気になる品揃えは『三国志大戦「百花繚乱」A2クリアポスター』、『三国志大戦 桐箱入り 魏・呉・蜀 湯飲みセット』、『三国志大戦 携帯ストラップ』と幅広い。今回注目なのは三国志大戦・呂布・馬岱と3バージョン用意された『三国志大戦 Tシャツコレクション』だろう。呂布バージョンの「武力10　知力1」のワンポイントが洒落てるぞ。セガダイレクトでの販売となるので、神速の大号令で上記Webサイトへ急げ！

商品ラインナップ　［3月23日発売予定］

『三国志大戦 Tシャツコレクション』
価　格：各3,000円（税込）
『三国志大戦 携帯ストラップ』
価　格：各1,500円（税込）
『三国志大戦「百花繚乱」A2クリアポスター』
価　格：2,000円（税込）
『三国志大戦 桐箱入り 魏・呉・蜀 湯飲みセット』
価　格：2,500円（税込）

PRESENT!

セガ様より、『三国志大戦』オフィシャルグッズをプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

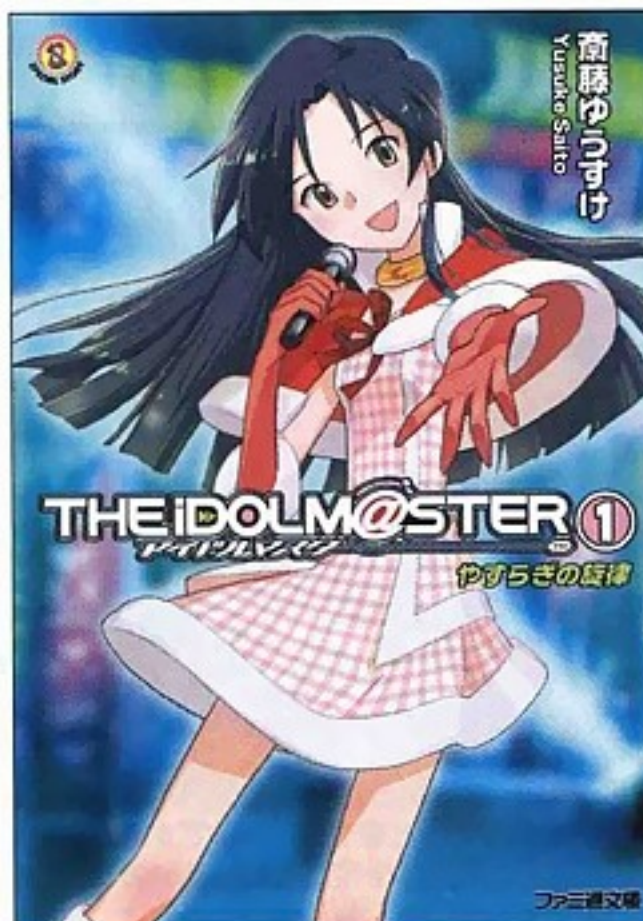
Release

今度は小説でプロデュース！ 『アイドルマスター』が小説になって登場！

http://www.enterbrain.co.jp/

ゲームにコミック、キャラクターソングCDにドラマCDと幅広いメディア展開を行ない、今なおプレイヤーに高い人気を誇るナムコの人気ゲーム『アイドルマスター』。その『アイドルマスター』のノベライズがついに登場だ。

主人公は、芸能事務所765プロダクションの新人プロデューサーとなって、事務所に所属する、アイドルの卵たちをプロデュースして、彼女たちをトップアイドルへと導いていくのだ！

すでにゲームセンターで何人ものアイドルをプロデュースしている敏腕プロデューサーのあなたも、斉藤ゆうすけ氏とオイコ氏の手による新たなアイマスワールドをぜひ味わってみてほしい。ちなみに、すでに第2巻の発売も予定されているので、本作品を堪能しつつ楽しみに待っていよう。

イラストは『プラチナアルバム』でもおなじみのオイコ氏。チェリーギンガムの衣裳でキュートにキメた千早が目印だ！

Resume

アイドルマスター① やすらぎの旋律

著者：斎藤ゆうすけ
イラスト：オイコ
レーベル：ファミ通文庫
ISBNコード：4-7577-2606-6
価格：672円（税込）
好評発売中！

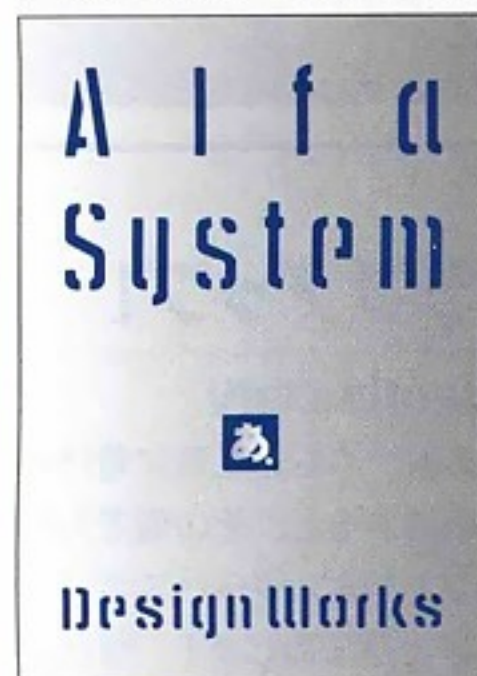
PRESENT!

エンターブレインより、『アイドルマスター ① やすらぎの旋律』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

アルファ・システムのすべてがここに！

http://www.enterbrain.co.jp/

『式神の城』シリーズや、『ガンパレード・マーチ』など、数多くの人気ゲームを生み出し続けているアルファ・システム。そのアルファ・システムがこれまで発表してきたゲームタイトルのイラストやデザイン画をまとめた『Alfa System Design Works』が発売となった。この1冊には、きむらじゅんこ氏、園田未来氏などの描き下ろしイラストや未公開イラスト、加えて没ラフなどを可能な限り収録し、総ページ数は500ページを超える圧倒的なボリュームとなっている。アルファ・システムのファンなら必携の一冊だ。

未公開イラストも多数収録されているので、アルファ・システム作品のファンは必携の一冊だ。

Resume

Alfa System Design Works

価格：3,675円（税込）
ISBN：4-7577-2616-3
好評発売中！

PRESENT!

エンターブレインより、『Alfa System Design Works』を2名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『式神の城Ⅲ』スコア・トライアル開催！

http://www.alfasystem.net/

稼働開始が目の前に迫ってきた『式神の城Ⅲ』にて、シリーズ恒例となったスコアトライアルの開催が決定！ プレイヤーキャラが増えている本作だが、しっかり式神タイプ別に集計するのでご安心を。もちろん、二人同時プレイの集計もアリだ。

申請方法はパスワード方式。ノーマルモードでプレイし、ノーコンティニューかつ難度設定がノーマルなら、ゲームオーバー後に表示されるぞ。

また、スコアトライアルと平行して、『式神』シリーズのイラストコンテストも開催！ 詳細は次号にて発表する予定なので、こちらも注目してほしい。

ゲームをプレイして スコトラに参加しよう！

イベント概要

アーケード版『式神の城Ⅲ』を使用したスコアアタックイベントです。中間締切は各月末日で、3月末から5月末までの全3回、最終締切は6月末日を予定しています。

●集計部門
一人プレイは、使用キャラおよび式神タイプ（壱式、弐式）を分けて、全18部門で集計。二人同時プレイは、使用キャラや式神タイプを問わず、1部門だけで集計します。

●月間MVP
各中各間締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーには、「月間MVP」を授与します。1部門での重複受賞はできないため、一度受賞されたプレイヤーが再度トップになった場合は、次点のプレイヤーが受賞となります。

●式神マスター
最終締切時に各部門でトップを取ったプレイヤーは、「式神マスター」として表彰。『式神の城』オリジナル商品や表彰状を授与します。また、各部門ベスト20までのプレイヤーには、最終締切時のランキングを記した認定証を授与します。

申請方法

●郵送で申請
右の申請用紙に必要事項を記入し、ハガキや封書で下記の住所まで送ってください。
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
『式神の城Ⅲ』スコアトライアル係

●インターネットで申請
アルファ・システムのホームページにて、必要事項を登録してください。
URL http://www.alfasystem.net/

AlfaSystem & ARCADIA 合同企画
式神の城Ⅲ スコアトライアル **申請用紙**

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター　都道府県

フリガナ　年齢　性別　血液型
氏名　才　男・女
生年月日　19　年　月　日　電話番号
住所　〒
Eメールアドレス

コメント

※141％（B5→B4）に拡大コピーしてご使用ください。

Release 『鋳薔薇』グッズのリリースラッシュ！　ローズ・ガーデンの侵攻開始!?

http://www.cave.co.jp/

波動ガンによる爽快感と、緻密な稼ぎシステムで人気の高い『鋳薔薇』だが、その独特の世界観とメインキャラ「ローズ・ガーデン」の6人の女の子(!?)が魅力的なのもご存知の通り。そんな折、「ローズ・ガーデン」のフィギュアが発売になるというニュースが飛び込んできたぞ。

現時点では発売日は未定だが、ケイブのWebサイトにおけるオンライン販売で、テレサ・ローズの娘たち、メイディ、ミディ、カスミ、シャスタ、レースの5人が登場するとのことだ。「あれ、テレサは!?」と思う人がいることだろう。そのテレサは娘たちに先駆けて、1月30日に発売となった『鋳薔薇 オリジナルサウンドトラック』に同梱されているのだ。サントラに関しては178ページのVGMラボで詳しく触れているのでそちらをチェックしてほしい。

「ローズ・ガーデン」が全員そろうと華やかでいいですな。ちなみにテレサに関しては単体での販売は予定されていないので、今のうちにサントラと一緒に入手しておこう。

Resume

「極上シューティング　ゲーセン横丁」へのアクセス方法

i-mode：メニューリスト→ゲーム（mova、FOMA共通）→ゲーム1（movaのみ）→アクション→極上シューティング
vodafonelive!：メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→ゲーセン横丁
EZweb（au）：カテゴリで探す→ゲーム→総合→ゲーセン横丁

※iモード「極上シューティング」とボーダフォン「ゲーセン横丁」のサイト会員、およびEZweb「ゲーセン横丁」メルマガ会員には、特典として先行予約がございます。詳細はサイトにて。
3キャリア共通のQRコードはこちら→

PRESENT!

ケイブ様より、『鋳薔薇 オリジナルサウンドトラック』を2名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release スーパープレイを動画でチェック！　『虫姫さま』攻略DVDが登場！

http://www.inhgroup.com/item/hime/

ハイレベルなゲーム攻略DVDの制作で評判のINHから、これまた決定版ともいうべき『虫姫さま』の攻略DVDが登場だ！

メインとなるオリジナル・マニアック・ウルトラの各モードの攻略映像120分には、映像解説テロップに加え、開発者や攻略担当のトッププレイヤーたちのオーディオコメンタリーが収録されており、プレイの参考になること間違い無しだ。

それだけにとどまらず、同梱のサウンドトラックCDは、オリジナルバージョン全曲収録に加え、新アレンジバージョンやレコ姫が歌うボーカル曲を収録するなどファンにはたまらない作りとなっている。

また、レコ姫のデザイナーであるコタニ：トモユキ氏による描き下ろしイラストを含む、公式設定資料集まで付属しており、まさに『虫姫さま』プレイヤー必携のアイテムだといえよう。

発売日まであとわずかなので、楽しみに待とう！

攻略DVDだけでなく、サントラやブックレットまで付属したお得な構成。レコ姫ファンも大満足の出来だ。

Resume

THE SECRET LOVER 虫姫さま

商品番号：INDV-0107
商品内容：攻略DVD×1　CD×1　ブックレット×1（AB判画集）
収録時間：DVD約120分　CD約60分
発売日：2006年2月14日
価格：9,240円（税込）
■購入特典
虫姫さま　リミックストラックス
虫姫さま　公式設定資料集

PRESENT!

INH様より、『THE SECRET LOVER 虫姫さま』を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event お得な前売りパスポート販売情報！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

①「バレンタイン・ペアパスポート」
販売、有効期間ともに2月1日～15日
通常価格：大人2名6,600円→ナント5,200円！（※JTB限定となりますので、JTBチケットを取り扱うコンビニにてご購入ください。）
②「'06学割っ！
キャン・パスポート+α」
販売期間2月16日～3月31日
有効期間2月16日～4月7日

小・中・高・専門・大学生など学生の方だけのスペシャルなパスポート！　通常大人3,300円、小人3,100円のところ、大人・小人2,500円に！（主要コンビニでお買い求めください。）

カップルで訪れてもよし、お友達との思い出作りでもよし！　寒い冬は屋内アミューズメントパークで遊ぼ！（※前売りパスポートは、東京ジョイポリスエントランスでは販売しておりません。）

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!

セガ様より、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event ナンジャタウンでラブアップ！

http://www.teamnamja.com/

バレンタインデーも近付き、街の雰囲気が甘～くなってきた今日この頃じゃが、ナンジャタウンでもバレンタイン＆ホワイトデー スペシャルイベントとして「ナンジャ★ラブアップワールド」が開催されることになったのじゃ！（開催期間：2006年2月4日～3月14日）

期間内は心理テストによるカップル診断アトラクション「プリンセスアカデミー」や、二人で見て触って楽しめる心理テストの道「サイコロジーロード」など、ラブがアップするイベントが目白押しじゃぞ。しかも、ペアルック（トレーナー・帽子・腕時計・指輪などお揃いのものを身に着ければOK）で来園すると、その場で入場無料（または1日フリーパスポート1,000円引）となるのじゃ！　ぜひ足を運んでラブアップを目指すのじゃ！

NAMJATOWN

PRESENT!

ナムコ・ナンジャタウン様より、同店のパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は68ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア データベース

2005年12月1日～12月31日集計分

ビデオゲームランキング

PICK UP 2位　鉄拳5 DARK RESURRECTION

『鉄拳5 DARK RESURRECTION』が初登場2位。12月中旬に発売され、わずか半月の集計で2位に躍り出たのだからその人気のほどがうかがえる。新キャラの追加はもとより、今一番旬のゲームとしてこの人気は続くだろう。

メーカー	ナムコ
ポイント	207.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	216.1
2	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈ナムコ〉	191.5
3	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	185.1
4	北斗の拳〈セガ〉	116.5
5	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	89.3
6	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	69.9
7	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	49.2
8	ESPGALUDA II〈ケイブ／AMI〉	45.3
9	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	44.0
10	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	42.7
11	Virtua Striker 4〈セガ〉	41.4
12	お手並み拝見FINAL〈タイトー〉	40.1
13	METALSLUG4〈SNKプレイモア〉	37.5
14	サムライスピリッツ 天下一剣客伝〈SNKプレイモア／セガ〉	32.4
15	HYPER STREET FIGHTER II〈カプコン〉	29.8
16	雷電III〈モス／タイトー〉	28.5
17	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	27.2
18	VIRTUA STRIKER 2002〈セガ〉	24.6
19	Power Smash 2〈セガ〉	23.3
20	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	19.4

※文字が赤いタイトルは初登場のもの

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 5位　Quest of D Ver.2.0 護符の継承者

今月の初登場5位は『Quest of D Ver.2.0 護符の継承者』。新カードを中心とした追加要素もあり、昨年12月には2.01へのバージョンアップも済ませた。発売から一年以上経過する同作だが、確実なファンに支えられている。

メーカー	セガ
ポイント	183.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦 乱世の群狼（Ver.1.11）〈セガ〉	188.1
2	麻雀格闘倶楽部4〈コナミ〉	124.4
3	DrumManiaV2〈コナミ〉	118.5
4	pop'n music13 カーニバル〈コナミ〉	112.5
5	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者〈セガ〉	100.7
6	beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY〈コナミ〉	94.8
7	GuitarFreaksV2〈コナミ〉	69.6
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	68.1
9	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005〈セガ〉	66.6
10	MARIOKART ARCADE GP〈ナムコ〉	57.7
11	QUIZ MAGIC ACADEMY III〈コナミ〉	54.8
12	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	51.8
13	太鼓の達人7〈ナムコ〉	50.3
14	機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	47.4
15	アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦〈セガ〉	42.9
16	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈ナムコ〉	40.0
17	THE IDOLM@STER〈ナムコ〉	37.0
18	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	35.5
19	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	26.7
20	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	22.2

※文字が赤いタイトルは初登場のもの

集計協力店舗

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1～3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル 1～4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1～4F	☎ 0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1～3F	☎ 03-3200-0884
アバパ天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎ 06-6357-6677
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎ 06-6857-5700
エンジョイパラダイス	大阪府東大阪市長栄寺7-3	☎ 06-6788-3500
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル B1～4F	☎ 03-5330-8595
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル内	☎ 011-512-1868
ゲームスタジオ キューブ	東京都板橋区赤塚2-2-18	☎ 03-3554-2261
ゲームスポットハロウイン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
SPOLA九品寺	熊本県熊本市九品寺5-10-15	☎ 096-372-5700
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル 2F	☎ 054-252-3591
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ハイテク セガ 柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井デパート内 B1	☎ 047-163-9844
ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎ 0565-26-6777
ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
マックスプラザ善通寺	香川県善通寺市中村町1798-2	☎ 0877-63-4333
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年1月19日現在

タイトル	メーカー	ジャンル
●2006年2月稼動予定のタイトル		
式神の城III	アルファ・システム／タイトー	シューティング
METALSLUG6	SNKプレイモア／セガ	アクションシューティング
●2006年3月稼動予定のタイトル		
DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON	ナムコ	オンラインアクションロールプレイング
●2006年春稼動予定のタイトル		
SOULCALIBUR III ARCADE EDITION（仮）	ナムコ	対戦武器格闘
キン肉マン マッスルグランプリ	バンプレスト	対戦格闘
beatmaniaIIDX13 DistorteD	コナミ	DJシミュレーション
SORCERIAN LEGEND	アルゼ	アクションRPG
VM・JAPAN ～幻符乱戦記～	アルゼ	リアルタイムストラテジーシミュレーション
●稼動時期未定のタイトル		
くるくるカメレオン	スターフィッシュ/エイブルコーポレーション	パズル
悪魔	タイトー	ガンシューティング
英雄伝説 AC（仮）	アルゼ	未定
機動戦士ガンダム 戦場の絆（仮）	ナムコ／バンプレスト	ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
AFTER BURNER（仮称）	セガ	フライトシューティング
BIG BUCK HUNTER Pro	RAW THRILLS・PLAY Mechanix/タイトー（予定）	ガンシューティング
DragonSlayer AC（仮）	アルゼ	未定
HALF-LIFE 2 SURVIVOR	Valve Corporation／タイトー	FPS（1人称シューティングゲーム）
PowerSmash3	セガ	スポーツ
ψφ（サイファイ）	セガ	タッチパネルアクションシューティング
TOP DRIVER EVOLUTION	アトラス	レースゲーム
Virtua Fighter 5	セガ	3D対戦格闘
WAR of the GRAIL	カプコン	対戦アクション
XANADU AC（仮）	アルゼ	未定
XE+TH（ゼクロス）	KIPUS／ギルド	3Dオンライン格闘
Ys AC（仮）	アルゼ	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

佐賀県編

今月のレンジャー

サクタロウ隊長

リニューアル第2回目は佐賀県は佐賀市、高雄市、鳥栖市へ飛んでみました。日本一の干潟を横目にゲセマプ隊が見たモノとは？

&ぅ隊員

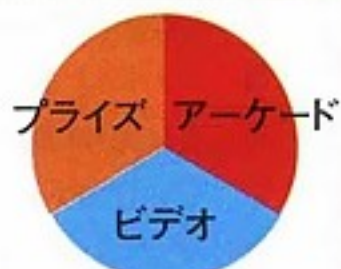
ムツゴロウとわらすぼの珍味二択で、後者を選びました。当たりともハズレともいえない味でした。次の機会にはムツゴロウで！

ムツゴロウパワーでゲーセン探検！

佐賀駅周辺

大型筐体もビデオも抜群のラインナップ

遊道楽 嘉瀬店

住 佐賀市嘉瀬町大字中原2488-1
☎ 0952-40-0952
営 平日11：00～27：00、金・土・祝前日～29：00、日・祝日10：00～27：00
HP 無し

&ぅ「広い店内にビデオ、メダル、アーケードゲームがバッチリそろっていますね」
柵「新作の入荷が早い、というのが強みだね。人気のカードゲームのフォローもばっちりだよ、チミ。一番人気は『クエスト オブ D』と『三国志大戦』。『WCCF』は毎月第3日曜日にイベントを開催しているのだ」
&ぅ「音ゲー、大型ゲームは一律100円、ビデオゲームは新作以外100円2プレイと料金が安いのでお得感もあります」
柵「アルカディアの切り抜きや攻略メモ、ノートも用意されているなどお店側の営業努力も惜しみなく行なわれているぞ」

ボーリング、カラオケなども併設している複合店。ゲームセンターのスペースは広いぞ。

『QMAⅢ』は4サテ。シリーズ物のバージョンアップは早い。

大人から子供たちまで大人気という『マリオカートAG』。さすが世界のマリオ！

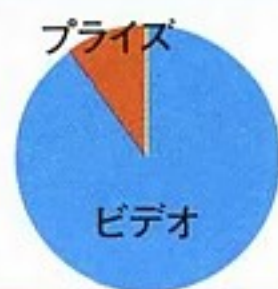
『クエスト オブ D』は1プレイ200円で好評稼働中。トレーディングボードも活況だ。

スタッフより

各種最新ゲームを続々入荷しております。カードゲームのポイントサービスも好評実施中です！ ボーリング、カラオケもございますので、皆さまのご来店を心よりお待ちしております。

ビデオゲームの対戦格闘メイン

遊道楽 赤松店

住 佐賀市赤松町3-30
☎ 0952-26-9175
営 10：00～24：00
HP 無し

柵「対戦台がとにかく多い。『連邦VSザフト』、『北斗』、『メルブラ』、『ストⅢ』など新作から旧作まで対戦ファンなら一日飽きないな」
&ぅ「学生さんがメインの客層ということで、夕方以降に対戦が盛り上がるそうです。1プレイ50円なので何度も対戦できますね」

旬の対戦ゲームは『鉄拳5DR』。毎夜テッケナーたちの熱戦が繰り広げられるぞ！

場所は佐賀大学のすぐ近く。ビデオゲームメインのお店で、細長い店内が印象的だ。

スタッフより

『麻雀格闘倶楽部』は毎週月曜日イベント中！ 『鉄拳5DR』を筆頭に、対戦格闘ゲームを中心に営業しています。ぜひご来店ください。

ア 地域一番の安さ、1プレイ30～40円！

ゲームナイスデイ

住 佐賀市本庄町大字本庄506-9
☎ 0952-25-4448
営 11：00～25：00（日～木）、11：00～27：30（金・土・祝日前）
HP http://ip.tosp.co.jp/i.asp?l=nicedayw

柵「ビデオゲームの料金が安いというのもあるのだが、何より対戦プレイヤーが多い。『GGXX』のLOX氏などの常連と目当てに、他県からの遠征組も来るそうだ」
&ぅ「それと音ゲーも大人気ですよ。佐賀の中でも相当レベルの高いプレイが拝謁できます」

新作『北斗の拳』を熱心にやり込むプレイヤーたち。このゲームも40円というから驚き。

筐体に行列ができるほど音ゲーのプレイヤーが多いナイスデイ。『ビートマニアⅡDX』で、過去に全国ランキングで上位入賞したこともあるほどだ。

スタッフより

ビデオは1プレイ30～40円で稼働中！ 音ゲーはメンテナンスに力を入れ、プレイヤー様に快適な環境を提供いたします。安さが自慢の当店へぜひご来店くださいませ。

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております。特に、四国の「愛媛」以外、九州地方の「宮崎」、東北地方の「山形」、「岩手」、そして「沖縄」のゲーセン情報を一店でもいいので教えてください！ あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、 location@arcadiamagazine.com

2月の闘劇予選へ参戦だ！

遊道楽 本庄店

プライズ アーケード ビデオ

住 佐賀市本庄町大字本庄969-1
☎ 0952-41-2222
営 10：00～24：00
HP 無し

桐「2Fが漫画喫茶と一体化しているので、『MJ3』、『麻雀格闘倶楽部』や『鉄拳5DR』を24時間遊べるのがいいね」
&ぅ「1Fは『エイリアン』や『モノポリー』などマスメダル機がありプライズも多いです。マニアでも家族連れでも楽しめますね」

2Fは人気台だけを置く対戦ゾーン。スペースに余裕があるので、ギャラリーが見学しやすい。

レースゲームの雄『バトルギア4』のドライバーたちもここに集まる。

闘劇予選はこれからだ！

筐体周りには闘劇'06の告知が張られている。『KOFXI』、『メルティブラッド』、『鉄拳5DR』と佐賀の予選を一手に担っているぞ。まだ予選参加枠が余っているかどうか、お店の人に聞いてみよう！

<店舗予選スケジュール>

2/5 『KOFXI』
2/12 『メルティブラッド』
2/19 『鉄拳5DR』

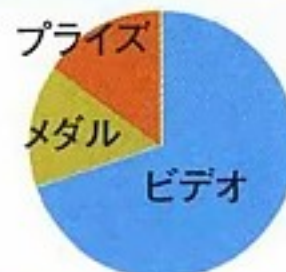
スタッフより

当店はビデオ、音ゲーを始め、メダル、ドライブなど多数のゲーム機を取りそろえております。2Fはネットカフェコーナーとなっており、ネットゲームやマンガを楽しめるようになっております。皆さまのご来店を心よりお待ちしております。

マニアご用達の五ツ星店

サンゲーム鳥栖

プライズ メダル ビデオ

住 鳥栖市元町1351-1
☎ 0942-85-1354
営 11：00～24：00
HP 無し

桐「この店の方向性はマニア向けを意識している。対戦熱もあり、『SVCカオス』、『KOF2002』が盛り上がっているそうだ」
&ぅ「低価格でプレイできるので『ウルフファング』や『スパイクアウト』などをクリアしてみるのもいいでしょうね」

おどけた外国人の写真がただならぬ空気を発しているサンゲームの概観。

根強い人気の『麻雀格闘倶楽部』。コーヒーを飲みながら打てば雀力アップ!?

美味しいドリップコーヒーが無料で何杯でも飲めるコーヒーサービスを実施中。

★サンゲーム鳥栖
●鳥栖市役所
34
●鳥栖小学校
至 鳥栖駅
鳥栖高校●

スタッフより

今話題の本格的メダルゲーム『スターホース2』や最新の『鉄拳5DR』、『ガンダムSEED』から、レトロゲーム『スパイクアウト』など飽きさせないラインナップで、あなたのご来店をスタッフ一同、心よりお待ちいたしております。

カードゲームはここでチェック！

ジョイプラザ佐賀店

プライズ アーケード シール機

住 佐賀郡東与賀町大字下古賀一本杉151
☎ 0952-34-7330
営 10：00～27：00（2Fは24:00まで）
HP http://www.arisaka.net/

桐「新旧のカードゲーム、『アヴァ鍵』や『三国志大戦』などが目白押し。旧作はプレイ料金が安いのもありがたいのお」
&ぅ「ファミリー層が中心で、安心して遊べるのもいいですね」

新作『GCB』は豪華8サテライト。これなら待たずに出来るかも！

スタッフより

笑顔が自慢のスタッフ一同です。楽しい空間を提供できるよう、全員で頑張っています。一度ぜひ遊びに来てくださいね。待ってま～す。

至 佐賀駅 ●イオンスーパーセンター
★ジョイプラザ佐賀
49
●モリナガ

開店直後のファミリー向けゲーセン

AGスクエア 佐賀武雄店

シール機 メダル アーケード プライズ

住 武雄市朝日町大字富岡12517-1
☎ 0954-22-2087
営 10：00～24：00
HP 無し

桐「ピカピカの店内1Fは『ムシキング』や『ラブ&ベリー』などお子様向けのマシーンが多い」
&ぅ「2Fはメダルとビデオですね。ビデオは少なめですが、その分だけメダルゲームのラインナップとサービスは充実しています」

セガのカードゲームがずらり。お子様と保護者が並びます。

スタッフより

できたばかりのお店ですが、プライズ、メダル、大型筐体のラインナップは豊富です。お近くにお越しの際は、ぜひ一度お立ち寄りください。

AGスクエア 佐賀武雄店★
武雄中学校●
330
武雄温泉駅
至 武雄
至 北方
34

腰を据えて遊べる優良店

ゲームファンタジオ 武雄店

メダル プライズ アーケード ビデオ

住 武雄市朝日町大字甘久1331
☎ 0954-23-0157
営 10：00～24：00
HP 無し

桐「ビデオゲームは最新作が低価格で遊べるのがありがたいね！ レトロなドライブゲームもあって、ちょっとした宝探し気分？」
&ぅ「ゲーマーでも一般客も気軽に入れるお手軽な空気がいいですね。落ち着けますよ」

音ゲーはすべて最新バージョン。100円なので練習に向いている。

スタッフより

ゲームだけではなく、ボーリングやカラオケ、バッティングドーム、24時間スーパーや、ツタヤ、ダイソーなどいろいろあります。お食事のお店も豊富です。

ゲームファンタジオ ★武雄店
高橋駅
至 武雄
武雄自動車学校●
至 北方

カードゲーム アーケード ネタ シール機 プライズ ビデオゲーム レトロゲーム メダル 音ゲーム その他

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ

某タレントの佐賀の歌では「チョイ地味」というイメージの佐賀ですが、ゲーセンはきっちり良い店があるじゃないのよさ！ 近県の方、長期休暇が取れる人は佐賀に足を運んでみてはいかがかな？ 今回紹介したゲーセンをすべて回るには、レンタカーなど移動手段が無いと厳しめ。そして、ゲーセンで遊んだ後は有明海の雄大な干潟を見に行くといいだろうっ。ムツゴロウに会えるといいネ。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2006年2月28日(火)当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

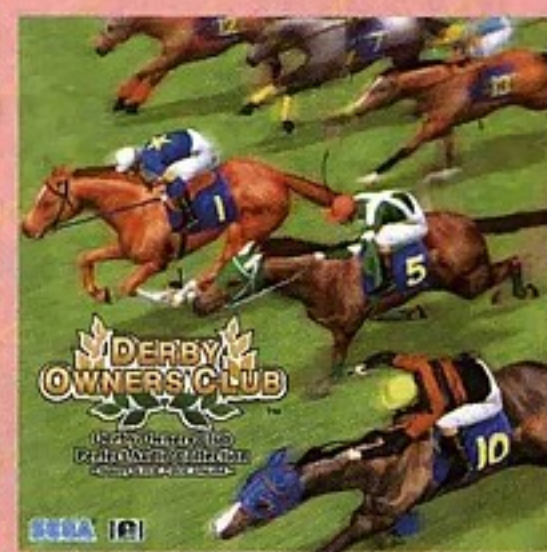
1 SNKプレイモア様ご提供

SNKプレイモア様より、PS2ソフト『サムライスピリッツ天下一剣客伝』を3名様にプレゼント!

2 コナミ様ご提供

コナミ様より、コナミオリジナル卓上カレンダーを10名様にプレゼント!

3 INH様ご提供

INH様より、『虫姫さま』の攻略DVD「THE SECRET LOVER 虫姫さま」を3名様にプレゼント!

4 5pb.様ご提供

5pb.様より、『ダービーオーナーズクラブ』のサウンドトラックを2名様にプレゼント!

5 ケイブ様ご提供

ケイブ様より、『鋳薔薇』のサウンドトラックを2名様にプレゼント!

6 タイトー様ご提供

タイトー様より、スペース・インベーダー LCDゲームを5名様にプレゼント!

7 科学忍者隊ガッチャピン フィギュアキーホルダー～ガッチャピン誕生編～セット

8 交響詩篇エウレカセブンDXガールズフィギュアセット

バンプレスト様ご提供

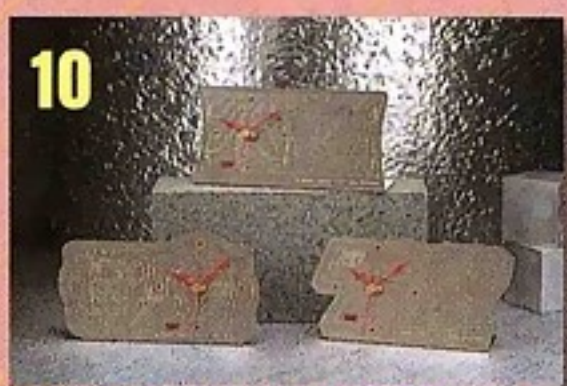
バンプレスト様より、科学忍者隊ガッチャピン フィギュアキーホルダー ～ガッチャピン誕生編～セットを3名様に、交響詩篇エウレカセブンDXガールズフィギュアセットを3名様にプレゼント!

9 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュアれいこれVol.1

10 パチスロ北斗の拳 メタルクロック

11 ジョイポリスチケット

12 三国志大戦桐箱入り湯のみセット

13 三国志大戦クリアポスター 百花繚乱

14 三国志大戦Tシャツコレクション

セガ&セガダイレクト様ご提供

セガ様より、ジョイポリスのチケットを5組10名様に、新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュアれいこれVol.1をセットで2名様に、パチスロ北斗の拳 メタルクロックをセットで2名様にプレゼント!　また、セガダイレクト様より、三国志大戦桐箱入り湯のみセットを1名様に、三国志大戦クリアポスター百花繚乱を1名様に、三国志大戦Tシャツコレクション(フリーサイズ、柄は選べません)を各1名様にプレゼント!

15 ソル・インターナショナル様ご提供

ソル・インターナショナル様より、ToHeart2 トライスタンドをセットで1名様にプレゼント!

16 ナムコ様ご提供

ナムコ様より、ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント!

17 AOU事務局様ご提供

AOU事務局様より、AOU 2006 アミューズメント・エキスポ入場券を5組10名様にプレゼント!　※こちらのプレゼントは、開催日の都合により応募の締め切りを2月10日(必着)とさせていただきます。

18 AlfaSystem Design Works

19 アイドルマスター① やすらぎの旋律

20 アイドルマスターファンDVD～Lovable Days

21 アルカディア特性図書カード

22 プレイステーション2

23 ニンテンドーDS

エンターブレイン提供

エンターブレインより、AlfaSystem Design Worksを2名様、アイドルマスター① やすらぎの旋律を3名様、アイドルマスターファンDVD～Lovable Daysを10名様にプレゼント!　また、アルカディア編集部より、アルカディア特性図書カードを10名様、プレイステーション2を1名様、ニンテンドーDSを4名様にプレゼント!

enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail:cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

目指せ"達人"!! 最難関ダンジョンを徹底攻略

Quest of D Ver.2.01　護符の継承者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■バージョンアップ日：2005年12月15日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

今月は、"達人"の称号を手に入れるために必要な、難関ダンジョンの攻略をお届け。圧倒的難度の全国協力ダンジョン、そして神殿エリアのラストダンジョン、さらに旧ダンジョンでSSランクを取得するのに苦労する場所をピックアップ！　これで達人になったも同然!?

Text：真瑠世

Ver.2.0対応 新作オフィシャルバインダー登場！

Ver.2.0の全カードを収納できる、新バインダーが発売されるぞ！　発売日のバレンタインデーにちなんだEXカード「チョコレート」付き!!　アヴェンジャーたる者、ぜひ手に入れておきたいアイテムだ。
【発売日】2006年2月14日（火）
【価格】5,000円（税込5,250円）
【セガダイレクト】http://segadirect.jp/

全国通信協力・最上級ダンジョン

「堕ちた英雄」攻略

出現条件
負の断章：80%以上
段　　位：十段以上

特徴的な3連ルームガーダー、そして二体一組の強力なボスなど、今までの想像を超える布陣が待ち受ける。属性に注目し、いざ出陣！

ひたすら前進あるのみ

このダンジョンには知っておくべき仕掛けは無く、純粋に戦闘をこなせばラストまで到達できる。しかし、強制戦闘に出現する敵はどれも強力で、一度に相手にする敵の数が多いため苦戦必至！　各個が、担当した敵をきっちり足止めしよう。

デッキ・装備はいかに!?

前バージョンで取得していたアイテムには「↓」が付いて、性能が約70%にダウンしてしまう。この「↓」アイテムで挑むことは厳しいため、まずは今回のバージョンで取得したアイテムを使おう。

そして属性耐性をチェック！　炎、雷、そして可能なら聖耐性を上げるのが望ましい。耐性の数値は40以上を目安にしよう。低い数値でまんべんなく上昇させても、効果は薄いので注意したい。また、以下のサンプルデッキは、現段階で最も使えるものをピックアップしてみた。

↓付きアイテムではかなりのパワーダウン。アイテムが集まるまでは仕方無いが、なるべく↓装備は控えておきたい。特に武器と鎧は要注意だ。

戦士／盗賊 SAMPLE DECK

- スレッシャーテイル×18（22）
- ミスリルソード×4（4）
- ハンドレッドソード×4
- HP回復系×5（5）
- EN回復系×3（3）
- フリースペース×1（1）

※（）内は盗賊用

オーソドックスなデッキ。ミスリルソードは2枚以上ならナイトソードよりも強力なので、できるだけ持ち込もう。フリースペースにはサポートジョブのスキル、またはEN回復系を入れるといい。なお、スレッシャーテイルの枚数が足りない場合、ヴァンガードラッシュやライジングスラッシュを入れてスレッシャーテイルの威力を上げよう。

スレッシャーテイルは攻撃範囲が広く動作がコンパクト。弓キャンセルを使った際のダメージ効率は、全スキル中No.1。強敵ぞろいのこのダンジョンでは迷わず使うのが賢明だ。

僧侶 SAMPLE DECK

- スレッシャーテイル×18
- ソング オブ パワー×4
- ホーリーボルト×1
- 回復系スキル×1
- ハイポーション×2
- EN回復系×6

回復系スキルはスーパーヒーリング（スキル）がベスト。ヒーリング（スキル）の場合は味方のステータスバーをよくチェックしておこう。ホーリーボルトはスケルトンナイト、スパンキーを瞬殺できる。武器スキルはクラウドブレイカーを選ぶのもアリだが、被ダメージ確率はスレッシャーテイルより高めな点に注意。前線からやや離れた位置で戦おう。

ホーリーボルトを入れておけば、前述2体へのダメージ源として申し分無く、ボス戦や道中のマジシャンへのけん制として使える。乱発しなければEN残量も気にならないぞ。

魔法使い SAMPLE DECK

- スレッシャーテイル×24
- ハードインフェルノ（スキル）×1
- 氷系範囲魔法×1
- HP回復系×4
- EN回復系×4

魔法使いのスレッシャーテイルは、マジック系の装備（兜、鎧、靴、剣、盾、装飾品）で固めるのが基本。固い敵にはハードインフェルノを1～2発使い、1、3階では氷系範囲魔法を多めに使おう。なお、魔法使いが多いパーティー編成になった場合、戦闘ごとにほかの魔法使いと交互に使っていく形にすると非常に効率がいい。

氷系範囲魔法は1階と3階で活躍。アイスブリザードが理想だが、アイスストームでもある程度の効果が期待できる。ルームガーダー戦では詠唱中に反撃を受けないように。

QOD2事典 フロア3の最後の強制戦闘部屋は、右端にハイポーション、左端に肉カードがある。また、ミノタウロスサージェントにタックルをくらってものを落とした瞬間に、強制戦闘部屋に入ったりルームガーダー戦へワープをするとアイテムを拾えないので要注意。武器アイテムを落とすと目も当てられない。ちなみに、防具はフレイムアーマーが入手しやすく非常に優秀だ。

道中の構成と方針

フロアごとに敵やトラップの属性が違う。各フロアは、三つのマップの中からランダムで選出される形になっている。

FLOOR 1　炎に注意！

フロア1は炎属性の敵が多く、属性耐性をかなり上昇させておかないと大ダメージ必至だ。また、新生の丘にあるような長い通路で鉄球トラップを抜けるシーンは、鉄球を避けようとして左右の通路に入ると、無駄な戦闘をしなければいけないので注意しよう。前転の終わり際で鉄球の端を抜けるようにするとノーダメージで抜けられる。

炎のダメージはかなり高いので注意。また、トラップを抜けるシーンはダメージを受けやすい。魔法で敵を転ばすといい。

FLOOR 2　分かれて進む

フロア2は扉で仕切られた円状のエリアでの戦闘になっており、二手に分かれて戦闘すると効率がいい。氷ガスの方へ敵を吹っ飛ばさないようにすれば、戦闘自体は問題無いはずだ。

この戦闘を終了させたときのタイムが早いと、青鍵と回復宝箱のある部屋へ行ける。青鍵はフロア3の最初で使えば、HP＆MP回復の泉を利用可能だ。

フロア2は、扉を使って敵を分断できるので比較的楽。ただし、扉を開けた直後に攻撃をくらいやすいので注意しよう。

FLOOR 3　サージェントに注意

フロア3は二手に分かれて戦闘をしないと、タイムをロスしやすい。スケルトンナイト、ハイサラマンダー、トップヘヴィコカトリス、ミノタウロスサージェント4匹の組み合わせが多い。ミノタウロスサージェントの突進をくらっている際に、ほかの敵の遠距離攻撃やブレスを受けて即死するパターンが非常に多いので注意しよう。

ミノタウロスサージェントのタックルはくらうと非常に危険。タックルに注意しつつ体力の少ない敵から各個撃破しよう。

3連ルームガーダー戦

1回目

左右端のネクロマンサーはスケルトンナイトを召喚するので、真っ先に倒すこと。中央のロイヤルリザードマンは、紫のオーラをまとうとスーパーアーマー状態になるので、極力背後から攻撃しよう。

❶、❺：ネクロマンサー
❷、❹：Gリザードマン D
❸：ロイヤルリザードマン D

2回目

四隅のスパンキーが厄介なので、まずは手分けしてスパンキーから撃破しよう。魔法か吹っ飛ばす攻撃で仕留めるといい。なお、オークチーフTのみ紫のオーラをまとうとスーパーアーマー状態になる。

❶、❺、❻、❼：スパンキー
❷：オークチーフ I
❸：オークチーフ T
❹：オークチーフ F

3回目

ミノタウロスコマンダーはスーパーアーマー状態になるが、動き自体は遅いので放置してもいい。足踏み攻撃は前転で回避可能。ここはデーモン→ハイサラマンダーの順に撃破するといい。

❶、❸、❻：デーモン
❷、❺：ハイサラマンダー
❹：ミノタウロスコマンダー

BOSS攻略

ガレス＆ガヘリスの攻撃は回避しづらいものが多い。基本の仕組みを覚えて、手早く攻略しよう。

ボスの仕組みと攻撃

ボスへダメージを与えるには、反対属性のオーラをまとう必要がある。ガレス（以下：黒騎士）に対しては白のオブジェをタッチして白いオーラをまとい、ガヘリス（以下：白騎士）に対しては黒のオブジェをタッチして黒いオーラをまとう形だ。オーラは一定時間で消えてしまうことに注意しよう

黒騎士の攻撃は剣攻撃と炎の壁、雷魔法、地面から吹き出す炎などがメイン。炎を吹き出す攻撃は、自分と正面の二カ所に噴出するので、横に避けよう（雷魔法も横へ）。攻撃をし始めたら弓キャンセルか武器キャンセル後に後転するのが基本だ。

白騎士は剣攻撃、風、竜巻、ホーリーボルトなど。ヒット＆アウェイはもちろんだが、黒騎士よりダウンする攻撃が多いため厄介だ。

また、どちらも毒or聖弾、地面を疾走する炎or氷、全方位攻撃×2、衝撃波×3を使ってくる。衝撃波×3はダメージが5なのでくらっても構わない。

最初のワープ後

スタート直後は2体が別々の島に居て、左右のワープで各島へ移動する。そして各島は移動床でつながっている。黒騎士の島には黒のオブジェ、白騎士の島には白のオブジェがあるため、オーラをまとったら移動床で逆側の島へ渡る必要がある。

各騎士ともに少しダメージを与えるとヒザを付くモーションになり、その後衝撃波×3を使う。その後、体力半分強程度まで減らすと、再び衝撃波×3を使って中央の島へと逃げていく。

黒騎士へダメージを与えるには、まず左の白騎士の居る島へワープ。白のオブジェをタッチして白いオーラをまとう。そして、移動床で黒騎士の居る島へ移動して攻撃する流れになる。

集合後の方針

中央の島は乱戦になりやすく、端に追い込まれると全方位攻撃×2などで即死する可能性があるので注意。騎士はどちらかがダウンすると近寄って1回だけ回復し、復活する仕掛けになっている。また、白騎士が自分の体力を回復する行動は画面全体に影響するため、黒騎士を2回ダウンさせた後でも黒騎士が復活する可能性がある。

理想は各騎士の体力を同じように減らして、回復する瞬間に両者を倒す形だが、乱戦なので失敗しやすい。よって、基本的には白騎士を2回ダウンさせ、残った黒騎士を撃破、という方法がいいだろう。魔法は黒騎士にはホーリーボルト、白騎士にはハードインフェルノが有効だぞ。

中央の島ではまず白騎士へ集中攻撃をかけ、ダウン→黒騎士が回復→ダウン、まで持っていく。後は黒騎士を倒せば効率良くクリアできるぞ。端に追い込まれないように立ち回ろう。

QOD2事典

ボス戦補足：衝撃波×3の後は攻撃チャンスなので、後転→前転で衝撃波をくらいつつ接近するといい。別の島から来る騎士の攻撃はダメージが5で固定なので気にしなくていい。白騎士の衝撃波×3はスタン属性があるが、聖耐性を上げておくとスタンしなくなる。中央でボスが1体になると白騎士はスケルトンナイトF、黒騎士はスケルトンナイトを召喚する。当然黒騎士を残す方が楽だ。

神殿エリア-8

法の神殿

ダンジョンレベル ★★★★★

Submission　サブミッション：迷宮内の壺を30個以上破壊せよ

フロア2から壺を壊し始めても壺30個はクリアできる。3階へ降りる階段前の部屋で落とし穴に落ちると、足りなくなる場合があるので要注意！

Text：伊勢猫

野外エリア＋3階構造の広いダンジョン探索に加え、グレーターデーモンとの最終戦闘がプレイヤーを待つ難関シナリオ。余計なアイテム消費を抑える意味でも、探索ルートは覚えておきたい。また、各階層ごとに炎、氷、雷属性のモンスターが出現するので、属性防御を視野に入れた装備をそろえてから挑むこと。

野外エリアは速攻クリアが基本。左壁沿いの檜前にある岩を壊せば、きのこが手に入るぞ。

法の神殿に挑むための下準備

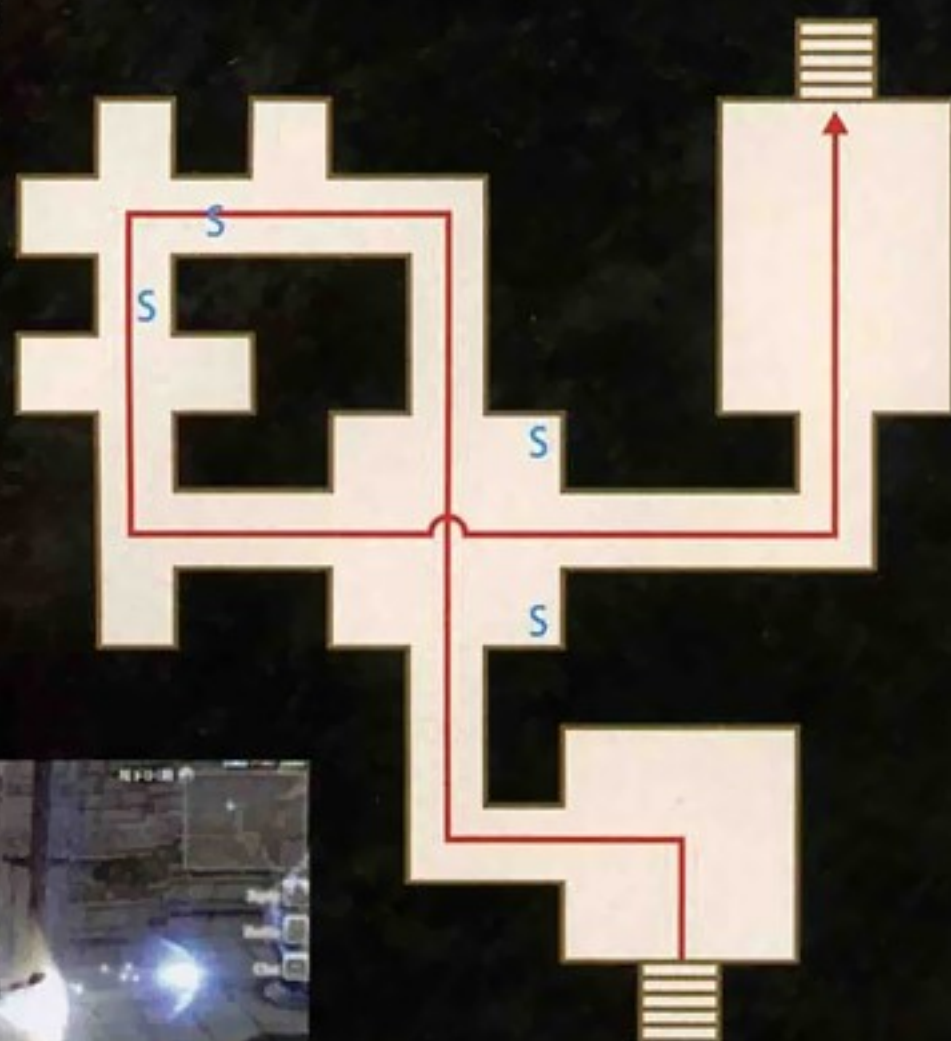
神殿エリアで手に入る各種神器は、そのシナリオと一部ダンジョンで能力が解放されるのは周知の通り。法の神殿では神器の杖・ユーデクスを入手可能だが、実は神器の片手剣・アンサラーも能力を発揮する。道中はこれ1本で足りてしまうので、あらかじめ光の神殿で手に入れておきたい。また、装備アイテムに不安がある場合は、各種アミュレットを持ち込んで道中の被ダメージを減らしていこう。

戦士や盗賊などはスレッシャーテイルを積んで、ミスリルソード&アンサラーがおすすめ。

魔法使いと僧侶はアンサラーの強攻撃で代用して、魔法スキルや回復を多めに持ち込もう。

フロア1

マップ中の記号

S…扉作動スイッチ（壁）

檻のトップへヴィコカトリスやサラマンダーは無視。魔法スキルがあれば先に倒すと安全。

Point1　慌てる冒険者は生傷が絶えない!?

ボス戦までの長い道中では、EN消費を抑えるためにも余計な寄り道は避けたいところ。とはいえ、道中を急ぐあまり回復アイテムを見落としたり、トラップで余計なダメージをくらっていては本末転倒。2階ではeカードの肉とハイポーションが壺から手に入るので、忘れずに回収すること。また、引き継ぎアイテムの↓装備だとトラップダメージが無視できない痛手。装備が極端に弱い場合は、マップ右下の部屋でeカードのレア鎧を取っていこう。

先にレバーを引いてソーサレスを倒しておけば、戻り際の鉄球を安全に回避できる。

フロア2

マップ中の記号

◆…回復アイテム
S…扉作動スイッチ（床）
S…扉作動スイッチ（壁）
?…アイテム出現位置
□…ルームガーダー戦

Point2　全滅で開く床の落とし穴に御用心！

2階から3階へ降りる階段前の部屋では、出現したフロストサラマンダーと2体のソーサレスを倒せば出口が解放される。しかし、このとき部屋全体に仕掛けられたトラップが同時発動して、うっかりしていると3階まで落とされてしまう。こうなると階段前の壺を破壊できない上に、eカードのハイポーションまで取り逃すことに……。最後の敵を倒した後は、トラップが発動する前に安全な場所へ逃げ込もう。

部屋の四隅は分銅、入口から鉄球が来るため上下壁際で回避。

QOD2事典　**職業別スキルのオススメ：**戦士＝ハンドレッドソード、スピードアップなど　盗賊＝インビジブル、ラックなど　魔法使い＝ハードインフェルノ、フレイムスピリットなど　僧侶＝ホーリーボルト、スーパーヒーリングなど　全職業共通＝スレッシャーテイル（アンサラーの強攻撃）

Point3　二つの宝玉を集めてボスを目指せ！

ボス戦に進むためのルート上には、マップ北東と北西の部屋で入手可能な宝玉が必要な扉がある。どちらの宝玉から取っても大きな差は無いが、基本的に左回りの探索ルートがオススメ。これなら扉の前に余分なアイテムを置いて進めるため、後でアイテムを回収する分の手間を省ける。

まず北東の部屋に宝玉を取りに行くと、通路にカンジャラーが2体と左の部屋にレッサーデーモン＋ハイサラマンダー、右の部屋にレッサーデーモン＋オークチーフが出現。通路の反対側なら手前のカンジャラーだけが反応するので、その1体に注意しながら部屋の敵を先に倒せる。この部屋以外でもカンジャラーが出現する場合は、反対側で戦うと奥のカンジャラーが反応しない。これは北西の大部屋も同じで、入口右側のレッサーデーモンを倒してハイサラマンダーを引き付ければ、扉奥に隠れたオークチーフまでカンジャラーを無視できる。宝玉で開く扉を開けた後は、宝箱から神器・ユーデクスを回収＆装備。ワープ前のバリアはユーデクスで簡単に壊せるので、ルームガーダー戦に進もう。

カンジャラーが出現する部屋は、反対側で戦うのが基本。ちなみに柵越しでもスレッシャーテイルが届くぞ。

宝玉を集めて扉を開ければ、グレーターデーモン戦は目前。回復をどれだけ残せるかが勝敗のカギを握るぞ。

フロア3

マップ中の記号
◆…回復アイテム
◇…回復の泉
S…扉作動スイッチ（床）
S…扉作動スイッチ（壁）
?…アイテム出現位置
I…壊せる壁
I…宝玉扉
I…仕掛け扉
★…青の宝玉
★…赤の宝玉
□…ルームガーダー戦

EXIT
ボスへ

Point4　青鍵を見付ければ完全回復！

ユーデクスが置かれた部屋の青鍵扉の奥には、EN回復とMP回復の泉＋回復アイテムがある。この青鍵は、プレイごとに変わる候補地点のいずれかで手に入れられる。そのほとんどは宝玉を集める段階で見て回れるが、フロア2南西の部屋などに置かれている場合があるので見落としに注意。

水晶を一つ持ち込めば宝箱の位置が分かる。青鍵以外に回復アイテムもあるぞ！

Point5　櫓の陰でネクロマンサーを倒せ！

ボス前のルームガーダー戦では、始めにフィールド右奥の厄介なネクロマンサーを瞬殺。後はデーモンの魔法に注意しながらミノタウロスバトラー→デーモンと順番に倒せば問題無し。なお、ルームガーダー戦終了後に青鍵の回復部屋へ戻れるので、魔法使いや僧侶はMP回復を残しておくこと。

ネクロマンサーを先に倒せば楽勝。回復の泉を残しておけばボス前に回復できる。

BOSS

法の神殿　BOSS

グレーターデーモン

BOSS 魔法耐性	炎属性	氷属性	雷属性	聖属性	闇耐性
	△	△	△	△	×

基本的には協力ダンジョン"負の断章"と同じボスだが、シナリオ専用の攻撃バリエーションなどが存在。邪魔な護衛を倒しつつ、ボスの攻撃タイミングに注意して戦おう！

前号の協力ダンジョン攻略でも触れたが、まずは簡単な復習から。戦闘開始直後は、グレーターデーモンの魔法に注意しながらフィールド左右のジェネレーターを破壊→レッサーデーモン＆スケルトンナイトを倒して安全確保をする。これでジェネレーター復活まで護衛が出現しないので、この状況からボスと戦うのが基本だ。

さて、協力プレイでは時間経過で攻撃無効化のバリアは解除されたが、ここではプレイヤーが破壊しない限りバリアが解除されない。また、プレイヤーのHP&ENゲージが徐々に減っていくドレイン結界を使用する。この攻撃が発動するとバリアに閉じ込められるので、焦らず武器で攻撃しつつバリア部分を連打して、結界を解除しよう。

攻撃無効化バリアは、ユーデクスなら数回の攻撃で破壊可能。ボスの攻撃を避けてから1セットずつ入れよう。

シナリオのみの攻撃、ドレイン結界中はHPとENが減り続ける。魔法使いや僧侶だと致命的なので、肉や鳥肉はまとめて使わないように。

召喚モンスターを呼べば楽勝!?

HP回復アイテムさえ残せるようになれば、戦士や盗賊でのクリアは思ったほど難しくない。その半面、ENの残量が勝敗を分ける魔法使いと僧侶は、若干厳しめの戦いとなってしまう。

とはいえ、それをあらかじめ見越したアイテムを持ち込めば話は別だ。魔法使いの場合だとeハードインフェルノが1～2セットもあれば、EN回復はカードだけで十分。僧侶はe肉をいくつか持ち込むといいが、召喚モンスターを持ち込んでモンスター武器を装備させると……自分は回復するだけでも勝てる。

バルキリー蒸ならモンスター武器を現地調達可能。ガーディアンリザードマン＋片手剣も悪くない。

QOD2事典　**グレーターデーモン戦の隠し要素：**グレーターデーモンをモンスター武器で攻撃すると、数回で壊れてしまうのは以前お伝えした通り。実は法の神殿だと、護衛のスケルトンナイトを倒した際に必ず画面上に武器を一つだけ落とす。それで攻撃すると、魔法使いでも200前後のダメージを与えられる。

全シナリオSSで"達人"の称号を獲得せよ!

「妖精王の帰還」徹底攻略

最高称号"達人"を獲得するためには、クリアランクオールSSが必須。ここでは、その最大の障害になるであろう「妖精王の帰還」を再度攻略していこう。効率よく全討伐を達成するルートを確立せよ!

Text:ちゃっきー

地下1階

マップ中の記号
●…近寄ると出現する敵
●…最初から出現している敵
●…ルームガーダー戦に出現する敵
✡…ワープ
●…回復アイテム
◆…回復の泉
Sx…スイッチ

①～⑧ 序盤のルートが最大のポイント

スタートしたらまず①のルートを通ってマップ右上の下り階段を目指す。このときⓐ地点、ⓑ地点の周辺に出現するファンガス5体を召喚モンスターで倒し、サブミッションをクリアしてしまうといい。また、ⓒ地点のレバーを押すと階段への扉が閉まり、二度と行けなくなってしまうので注意。レバーを押さずに地下2階のⓓでミノタウロスを倒し、戻ってきてから押すようにしよう。これで、左に居るファンガスを倒せる。その後はワープゾーンを経由して④のルートへ。ⓔ地点の敵を忘れずに倒し、左上の階段から地下2階へ降りて⑤～⑧へと進んでいく。

ⓐ 召喚モンスターには、HPの少ないファンガスを倒させるといい。

ⓑ ファンガスが3体出現。ここまででサブミッションクリアだ。

ⓒ レバーを押すと、右の扉が閉まる。最初は無視して右の階段へ。

ⓓ 地下2階のミノタウロスを倒したら、即座にUターンして戻る。

⑨～㉑ スイッチを押しつつ地下1階を完全制覇

⑨ルートでは、2カ所のルームガーダー戦のほか、ⓕに出現するミノタウロスも忘れずに倒しておきたいところ。その奥ではeカードのハイポーションが手に入るぞ。⑩では、ⓗの檻の中に出現するダイアーウルフを討伐。この檻は、近くの石像スイッチで開くこともできる。⑪、⑬にあるS1、S2の二つの石像スイッチは、後に行く「動物園」の扉を開く重要なスイッチ。忘れずに下ろしておこう。その後⑭、⑮を経て再び地下1階へ。⑰のルートを通って地下1階のやり残しを片づける。⑱～㉑までは、以前通った道と同じだ。違うルートに進む必要は無い。

ⓕ ⑨ルートに居るミノタウロスも、近付くと出現するタイプだ。

ⓖ ⑨ルートのRG戦は2回。行ける場所をくまなく回ること。

ⓗ 檻に近付くと、ダイアーウルフが出現。倒してからワープへ。

ⓘ ⑫を経て⑬へ。行き止まりで敵は居ないが、重要なスイッチが。

地下2階

QOD2事典 妖精王の帰還にある金の宝箱について:ゴール地点にある宝箱は、動物園(ルート34)の奥で手に入る「金の鍵」で開けられる。しかしランクに関係が無いことに加え、それほどいいアイテムが出るわけではないので、金の鍵自体を無視してしまってもいいだろう。それよりも、道中の宝箱で手に入るスクロールや、モンスターが落とす素材を持ち帰った方がいい。

地下3階

㉒〜㊳ “動物園”を経由してラストへ

以前のルートとは㉓で分岐。㉕のS3を押しつつ㉖のRGを目指そう。ここは右のワープが正解ルートだが、左の部屋に肉の入った宝箱、上のワープ先に回復の泉がある。そして、㉗のS4を押せば、ついにⓜの扉がオープン！　㉘、㉙を通って㉚のRGを片付け、先ほどと同じルートを通って㉝で開いた扉に入ろう。床スイッチを踏みつつ㉞をクリアしたら、後は㊲&ラストのRG戦で全討伐完了だ。

ⓙ 動物園の扉を開くスイッチは、合計四つ。これが三つ目だ。

ⓚ 26の部屋。左にeカード肉があり、正面は回復の泉につながる。

ⓛ 26で右のワープに進むと、最後のスイッチが作動させよう。

ⓜ 四つのスイッチを作動させれば、ここの扉が開く。奥へと進め！

その他の要注意ダンジョン・ワンポイントアドバイス

ランクSS獲得が難しいのは妖精王の帰還だけではない。このバージョンになって隠し部屋がマップに表示されなくなったため、序盤のダンジョンでも意外な失敗をしてしまう危険性があるのだ。全討伐が必須となるバロル編のシナリオは、特に要注意。慎重に回り、確実に1プレイで済ませよう。そんなときに役立つのが、カッパークレストで購入できる地図や水晶。少しでも自信が無いダンジョンがあったら、これらを持ち込んで確実にクリアしよう。

壊せる壁はグラフィックが違う。見分けにくい場合があるので、地図を持ち込むのが確実。

ダンジョンによっては、地図より水晶の方が役立つ。徘徊モンスターの位置を把握しよう。

ダンジョン名	役立つアイテム		要注意ポイント
	地図	水晶	
シナリオ 試練の洞窟	○	◎	地下3階に、バットが一匹隠れている隠し部屋がある。確実に倒そう。
シナリオ 妖魔の城	○	△	最後のRGへのワープ前、泉がある左側の部屋にミミックが居る。
シナリオ 黒騎士の挑戦	◎	◎	接近すると出現する敵が多い。時間をかけて慎重に進むことも大切。
外伝 盗賊の砦	◎	△	サブミッション対象の隠し宝箱は、地下2階と3階に一つずつ。
外伝 魔界の門	◎	◎	地下2階のRG戦後の進行ルートがポイント。詳細は右を参照。
外伝 魔獣の檻	◎	△	壊せる壁が多数あるダンジョン。自信が無い人は地図を持ち込もう。
外伝島 混沌の祠	○	◎	隠し部屋に居る敵を倒さないと、サブミッションをクリアできない。
外伝島 三つの試練	◎	○	隠し部屋をくまなく回り、モンスターが出すお金をしっかり獲得。
外伝島 古の城	◎	△	ここも壊せる壁がポイント。宝箱を開けるサブミッションをクリア。

ワンポイント　魔界の門

全討伐が少し難しい。ポイントとなるのは、地下2階の進み方。通路の奥の隠し部屋でノールを倒したら、レバーで扉を開けてRG戦へ。その後開いた扉から奥へと進み、ノール、ゴーストを倒して元の部屋に戻ろう。そして、マップ上方向にある壁を破壊。奥に隠れているゴーストを倒せばOKだ。

地下2階の最初のRG戦後は、まず開いた扉から奥へ。ノールとゴーストを倒して戻ろう。

壊せる壁の奥にゴーストが1体隠れている。次のRGに入ると戻れなくなるので要注意だ。

ワンポイント　炎の神殿

攻略法は以前のバージョンと同じ。ただし、僧侶と魔法使いはEN消費スピードが速くなっているので、思わぬ苦労をさせられる。ボス戦用にガーゴイルを連れて行くことに加え、魔法使いはeアイテムのブリザードを多数持ち込むなどの工夫をした方が確実だ。これでMP回復の時間を稼ごう。

ボスとなるイフリート戦では、物理と炎に強いガーゴイルが大活躍！　必ず連れて行こう。

魔法使いは、eアイテムのブリザードを活用することも考えたい。MP回復時間を稼げる。

QOD事典 ↓スクロールが大活躍：シナリオをクリアするときに活躍するスクロール。ランクSSを狙うときはもちろん、戦士で魔法討伐を達成したいときも役立つ。ただ、ショップで普通に購入するとかなりお金がかかってしまうのが問題。そこで、以前からプレイしている人は、1.2版のD.NETで購入しよう。スクロールなら、↓アイテムになっても効果が変わらないぞ。

闘劇'06予選開催中!

THE KING OF FIGHTERS XI

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI
■メーカー　：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年10月26日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

※記事中のコマンド類は、特殊な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中における技後の有利／不利などは、すべて編集部調べによるものです。また、記事の中で一部に「スーパーキャンセル」→「SC」、「ドリームキャンセル」→「DC」、「ふっ飛ばし攻撃」→「E」という略称を使用している場合があります。

今月は、タイムリリースキャラ「ジャズウ」の技紹介＆基本攻略と、闘劇予選でもきっと役立つシステムネタ、各キャラの最新情報などをお届け。記事の最後には、ついに始まった闘劇予選におけるキャラやプレイヤー情勢、予選テクニックなどを掲載。まだまだKOFは熱い!!

インプレッション！

タイトルがローマ数字表記へと変わった最新の本作。もちろん今年も闘劇種目に選ばれており、早くも各地から熱い闘いの報告が入ってきている。今回から導入の「ジャッジメントインジケーター」による僅差の決着という試合があったほか、「セービングシフト」の使いこなしなど、新システムが重要となりそうだ。これからの予選では下馬評通りSクラスキャラが猛威を振るうか!?　それとも下位キャラ使いの職人が奮起するのか!?　目が離せないぞ!

技紹介＆基礎攻略

JAZU

邪頭(ジャズウ)

数々の飛び道具と、通常技のコンビネーションが特徴的なジャズウ。1発の威力は低いが、自分が有利になる技が多いため、戦術の幅が広いキャラだ。

Text：眞瑠世

ジャズウ・出現条件

基板の電源投入時間が1200時間を超える

※EXキャラクター「ジャズウ」はタイムリリース出現キャラクターとなります。従って、出現時期は店舗により異なります。ご了承ください。

COMMAND LIST

投げ	首折り投げ	←or→＋CorD
特殊技	武器攻撃・立ち	→＋C
	武器攻撃・しゃがみ	↘＋C
必殺技	背水叫喚殺	↓↘→＋A
	邪氷魔	↓↘＋AorC
	豪炎弾	→↓↘＋AorBorC
	無道水流波	→↘↓↙←＋BorD
	三日月	↓↘→＋C
	轟天	↓↙←＋AorC
	鎌鼬	←↓↙＋BorD
	無道天輪爪	壁際で←＋C
超必殺技	陽炎拳	→↘↓↙←→＋AorC
	陽炎脚	→↘↓↙←→＋BorD
リーダー	邪呀絶命柱	→↘↓↙←→＋E

技解説

A→B→C→Dというボタンの流れで通常技をつなぐことができるジャズウ。しゃがみCまでつないでキャンセルをかけるのが有効だ。また、しゃがみDはスライディングで、先端を当てれば有利になる。

特殊技は二つあり、どちらも弱攻撃からつながる。→＋Cはキャンセル可能で連続技に使いやすい。

ジャンプEは見た目通りリーチは長いものの、やられ判定がかなり大きいので過信できない。

●邪氷魔／氷柱を落下させる技で、攻撃発生は遅いが技後はすぐに動ける。弱の方が攻撃発生が遅く、空中ヒット時は受け身不能のダウンを奪う。

●豪炎弾／3発の弾を撃つ飛び道具。Aはけん制、Cは追撃判定が残るので連続技に使える。相手の飛び道具で一方的に消される点に注意しよう。

●無道水流波／地面をはう飛び道具。ヒット時は相手を真上に浮かせて追撃が可能。

●三日月／これも飛び道具。弾道が高いので中～遠距離のけん制としては豪炎弾よりも使いやすい。

●無道天輪爪／壁に張り付いた後、落下しながら攻撃。ガードされても有利で、追撃が可能だ。

●陽炎拳・陽炎脚／前者は攻撃発生後まで上半身無敵、後者は下半身無敵になっている。射程距離は長めで攻撃判定が大きい。密着から当てよう。

通常技を順番につなぎ、しゃがみCから各種必殺技を出すのがジャズウのスタイル。ヒット確認しやすく、連係の幅が広い。

立ち回りの基本

中～遠距離ではA豪炎弾、三日月、邪氷魔を使い分けてけん制するのが強力。A豪炎弾はしゃがみ状態に当たる相手に対して強力だが、飛び道具を持っているキャラには控えめにしよう。ジャズウのジャンプは高いので、飛び道具に合わせて跳び込みにくい。つまり相手は気軽に飛び道具を使えるからだ。中間距離では相手の足払いをかわしやすい立ちBを中心に、立ちA、しゃがみDを使って固めるといい。弱攻撃を出すときはしゃがみCまで入力するのが基本だ。対空技は立ちDが信頼できる。通常技なので多少早めに出すのが重要だ。

立ちBを決める機会があったら、しゃがみC→無道水流波→大ジャンプDとつなごう。このとき、大ジャンプDを素早く当てると相手より早く着地でき、正面か背後かの選択を迫ることができる。

画面端では邪氷魔、無道天輪爪を使って相手を固めよう。どちらもガードされてもいい技だが、出始めをつぶされないように注意。コンビネーションから出す場合は、やや遠めを意識すれば、割り込んでくる相手にコンビネーションでしゃがみDを当てやすい。ジャズウは基本的に単発の威力が低いので、連続技を狙える技を中心に攻め、割り込まれると感じたら遠距離戦へ切り替えよう。

無道水流波→大ジャンプDの後は相手よりも先に着地できるので、少し歩けば正面と背後の二択を迫ることが可能。

ゲー事典XI 画面端なら無道天輪爪→立ちB→しゃがみC→無道水流波→C豪炎弾→鎌鼬や、弱邪氷魔→立ちA→立ちB→しゃがみC→陽炎脚といった連続技が可能。技解説の補足をすると、背水叫喚殺は下段技以外の打撃技を当て身可能。鎌鼬は攻撃発生は早めだが無敵時間が無い。邪呀絶命柱は出始めに無敵時間が無く、近距離から当てて2ヒットさせてようやくまともな威力になる。

流行の戦術をキャッチ!

気絶連続技クローズアップ

最近は気絶させる連続技に注目が集まっている。それは一体なぜなのか?

Text:極限堂

気絶を狙うために

気絶ゲージは攻撃を当てると減っていくが、一定時間攻撃をヒットさせられないと(ガードではダメ)少しずつ回復していく性質を持っている。そこで気絶を狙う際には、立て続けに攻撃を当てる方法として、クイックシフトを使った連続技が用いられることになる。気絶ゲージが満タンの相手を一回の連続技で気絶させるためには、基本的にスキルポイントが二つと、気絶値の高い連続技が作れるキャラが必要になることを知っておこう。

気絶連続技を決めるということは、その時点でかなりのダメージを奪っているわけだが……、

さらに追加で攻撃を当てられるので、1キャラを倒せてしまうほどの破壊力となる。

連続技サンプル

相手キャラの気絶耐久値によって、最後まで決めなくても気絶するケースがある。また、連続技によっては気絶耐久値が高いキャラ相手だと最後までヒットさせても気絶しないことがある点に注意。オススメとして挙げている以外のキャラを使った連続技は、ギリギリのラインで作っているため、ほかのものに比べて合計気絶値が低いので、気絶させられないケースがある。

右に載せている連続技はサンプルなので、部分的にいじって自分の使用しているキャラを組み込んだり、オススメキャラと使用キャラを交ぜて連続技を作るなどし、自分なりのオリジナル連続技を作成してみよう。

まりんのような気絶値の高い連続技を持っているキャラを組み込めば、オススメキャラ以外でも気絶連続技が作れるぞ。

なぜ気絶連続技なのか?

気絶を絡めた連続技は結果的に総ダメージが高くなるので、1キャラをワンチャンスで倒せることが多い。この"何もさせずに倒せてしまう"という部分が強力で、当然だが牙刀やクーラといったSクラスキャラでも一瞬で倒せてしまうわけだ。

そのため、決まりやすい技から気絶連続技に移行できるキャラ、例えば弱攻撃始動のダックや当てやすい基本連続から狙えるキムやシェンなどは、気絶連続技が狙えるチームに組み込むことで、普段以上の攻撃力を発揮する可能性が出てくる。

スキルポイントは、超必殺技の暗転を見てからのセービングシフトに使うより、気絶連続技に使う方が効率がいいのは明白だ(使いやすさに差はあるが)。気絶連続技が狙えるチームを使っているプレイヤーは、超必殺技をくらったぐらいでセービングシフトを使わずに、温存することが多い。

なぜなら、気絶連続技の始動技が当たれば、逃げる術はセービングシフトのみ。スキルポイントが二つ無い状態や、控えのキャラが居ない場合などでは、なすすべ無く気絶させられてしまうことを知っているからだ。

オススメとなるキャラ

下に気絶値の高い連続技が作れるキャラを9名挙げたが、中でも優秀なのがシェン、エリザベート、キム、牙刀、まりんだ。この5名をチームに入れて連続技を作れば、連続技の気絶値がそれほど高くないキャラと組ませても、気絶連続技を作れるケースがある。これらのキャラを入れ、気絶を狙えるチームを作ってみるのも面白いぞ。

オズワルド / シェン / エリザベート / キム / ダック / 牙刀 / ラモン / まりん / マキシマ

① (マキシマ)めくりジャンプC→近距離立ちD→➡+A→弱SYSTEM1・2:マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー(2段目)→(ダックに交代)ジャンプD→しゃがみA→➡+B→➡+C→(マキシマに交代)ジャンプC→近距離立ちD→弱M4型 ベイパーキャノン

② (まりん)ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ(2段目)→(オズワルドに交代)ジャンプC→近距離立ちD→♠(2ヒット目)→(まりんに交代)ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ

③ (ラモン)めくりジャンプC→近距離立ちC→強フェイントステップ～しゃがみC→⬅+B→(ヴァネッサに交代)ジャンプC→近距離立ちD→➡+A(1段目)→マシンガンパンチャー(4段目)→(ラモンに交代)ジャンプC→近距離立ちC→強フェイントステップ～しゃがみC→⬅+B→弱フェイントステップ

④ (キム)ジャンプD→近距離立ちC(2段目)→弱覇気脚→(牙刀に交代)ジャンプC→近距離立ちC→強震牙→(キムに交代)ジャンプD→近距離立ちC(2段目)→弱覇気脚

⑤ (デュオロン)ジャンプD→しゃがみA→捨己従竜→怨閉竜身把→死両發生斤→しゃがみA→捨己従竜(2回入力)→(シェンに交代)ジャンプD→近距離立ちC→➡+B→強激拳→(デュオロンに交代)ジャンプD→しゃがみA→捨己従竜(3回入力)

⑥ (京)ジャンプB→近距離立ちC→➡+B→毒咬み→罪詠み→(まりん)ジャンプC→近距離立ちC→➡+B→弱ドクサソリ(2段目)→(京に交代)ジャンプD→近距離立ちC→➡+B→毒咬み→罪詠み→罰詠み→鬼焼き

⑦ (エリザベート)近距離立ちC(1段目)→➡+B→➡+A→(影二に交代)ジャンプD→近距離立ちD→強霞み斬り→(エリザベートに交代)ジャンプB→近距離立ちC(1段目)→➡+B→➡+A→弱クー・ド・ヴァン

⑧ (庵)ジャンプC→近距離立ちC→強葵花→(リョウに交代)ジャンプC→近距離立ちC→➡+A→(牙刀に交代)ジャンプC→近距離立ちC→強震牙→突牙

⑨ (香澄)ジャンプD→近距離立ちC→➡+A(1段目)→扇溝流し(3回入力)→(キムに交代)ジャンプD→近距離立ちC→弱覇気脚→(キングに交代)ジャンプD→近距離立ちD→⬅+D→強ダブルストライク

ゲー事典XI 気絶値の高い連続技を持っているキャラは、意外と上位キャラに多いので、うまくチームに入れれば気絶連続技を作ることはそう難しくないだろう。特に牙刀は最強キャラとして名高い上に、気絶値の高い連続技を持っているので強いぞ。気絶連続技を成功させるには、流れるようなレバーさばきとボタン操作が必要なので、CPU戦で練習して精度を高めておこう。

知識は力なり!

その他

知ってておきたいシステムネタ vol.2

実戦で使えるネタから興味をそそる知識ネタまで、いろいろ紹介しよう。

Text：極限堂

緊急回避を詳しく分析

前転と後転にキャラ差があるのかを調べてみた（数値類はすべて編集部調べ）。すると、意外にもキャラクターごとに特別な差は無く、ほぼ共通で前転は入力から24フレームまでは無敵で、25フレームからやられ判定が出ていた。実際に動けるようになるのは30フレーム辺りなので、無防備な時間は意外に短いことが分かった。前転への反撃には、終わり際に持続の長い攻撃を重ねるのが有効だろう。ダッシュ前転は距離が伸びるものの、移動自体が素早く行なわれているため、キャラが動けるようになるまでの時間は同じだった。

後転については28フレームで無敵が切れて、動き出せるのが34フレーム付近だったので、前転よりも全体の動作が長くなっている。後転は、キムとズィルバーのみほかのキャラと性質が異なっており、キムは後転の移動距離が他キャラより長く、全体動作が短くなっているため優秀だ。ズィルバーは後転の終わり際でも打撃に対して無防備な瞬間が無いため、後転から後転で打撃を避け続けることが可能となっている。

また、先行入力が効かないと思われていた緊急回避だが、わずかながら先行入力を受け付けているようだ。AB同時押しを連打するよりも、自分のキャラの起き上がるモーションを見極めて一度だけAB同時押しする方が、慣れれば成功率が上がるかもしれないぞ。試してみよう。

移動距離が長く、全体の動作が短いキムの後転。間合いを離したいときには頼りになる移動手段だ。

相手に転ばされてしまったら、起き攻めに付き合わないで緊急回避することが重要だ。

少しだけだが先行入力が効くので、慣れればAB連打よりも目押しの方がいいかも!?

出現時は投げ確!?

相手のキャラを倒して、控えのキャラが画面に出てきたときは無敵と思われていたが、1フレームだけ“投げに対して”無防備な時間が存在することが分かった。流れとしては、「完全無敵→1フレームだけ打撃無敵のみ→完全無敵→動けるようになる」といった感じになっている。

投げに対して無防備な瞬間にコマンド投げを合わせれば、回避不可能な攻めとして成り立つが、1フレームの誤差も許されないという難度となっている。ただし、つかみ判定の持続時間が長い投げを使えば話は別。庵の屑風のように、しばらくつかみ判定が持続する技であれば、相手キャラが出現する地点に置いておく感じで大丈夫なので、実戦で狙っていける難度になるぞ。1フレームのコマンド投げだと難しいが、できれば脅威になる!?

庵の屑風は出現時投げ確を成功させやすい。庵で相手のキャラを倒した後は、かなりおいしい展開になりそうだ。

ガードキャンセルあれこれ

ガードキャンセル緊急回避は動けるようになるまで無敵となっているが、影二のみ終わり際で無敵が切れてしまうことが分かった。影二のガードキャンセル緊急回避が見えたら、反応して反撃を決めていこう。また、ヴァネッサは終わり際のスキこそ無いものの、移動中に投げられ判定があることが判明。影二ほど気にならない欠点だが、運が悪いと投げられてしまうかも……。

さて、ガードキャンセル前転はコマンド投げを持つキャラで有効に使っていける。過去の作品では、相手の裏に回った直後に最速でコマンド投げを入力すると、相手を投げることができないという性質（？）があったが、本作ではそれが無い。

そのため、ガードキャンセル前転からコマンド成立直後につかむタイプの投げを狙えば、ジャンプなどで逃げられない限りは投げられるので強力。劣勢から攻めに転じられるため、非常にオススメといえる戦術だ。これを知っているプレイヤーは反応してジャンプするかもしれないが、ガードキャンセル前転後に様子見という選択肢を交ぜることによって解決できる。リーダー時のみコマンド投げが存在する京などは、意表を突いて決めやすいかも!?

相手に近付く手段としてガードキャンセル緊急回避を使うのは、影二には向いていない。

終わり際に攻撃を重ねられてしまうと、くらってしまうぞ。

コマンド成立直後につかむタイプのコマンド投げを持つキャラなら、ガードキャンセル前転が強力だ。

相手が投げ間合いに居れば、跳ばれない限り投げることができる。狙っていこう。

Eボタンで暴発防止

本作ではボタンを同時押しすると、特殊技や必殺技が出なくなるという性質がある。これを使えば技の暴発を防ぐことが可能だぞ。

例えばクラークの近距離立ちC（1段目）→ウルトラアルゼンチンバックブリーカーはキャンセルが非常に難しい連続技で、→↘↓↙←＋C→→↘↓↙←＋AorCと入力して出したいところ。しかし、このように入力すると、→↘↓↙←＋Cでシャイニングウィザードが出てしまう。ここで→↘↓↙←＋AE同時押し→→↘↓↙←＋AorCと入力すれば、暴発せずに連続技を決めることができるぞ。

キムで、ダッシュから遠距離立ちAでけん制しようとして特殊技が暴発するケースでも、AE同時押しで暴発を防いで通常技が出せる。キャラによっては意外と役立つので覚えておこう。

ジャンプA↓近距離立ちC（1段目）からの連続技がやりやすくなる。ここぞというときに役立つはずだ。

ゲー事典XI

同時押し補足:暴発を防ぐときに同時押しするボタンは、必ずしもEボタンでなくてもいい。Aボタンの通常技を出したいならDボタンとの同時押しでも防げるのだ（Bと同時押しは前転、Cと同時押しは交代になってしまうため×）。Eボタンなら、どのボタンを押したときでも対応できるので、Eボタンとの同時押しをするクセを付けるのがオススメだぞ。

キャラ別最新攻略

牙刀 Gato

攻撃判定発生直前まで無敵時間がある弱零牙を使い、相手のペースを断ち切っていこう。相打ち時はさらなる追撃が可能だぞ！

Text：ケンちゃん

零牙相打ちからの連続技を狙う

牙刀を代表する超必殺技、弱零牙は攻撃発生直前まで無敵時間が持続するため、割り込みで使用すると最悪でも相打ちに持ち込むことができる。相打ち時は、やられ判定を残したまま相手を浮かせるので、追撃が可能となっている。

弱零牙が相手の弱攻撃と相打ちになった場合は、硬直が解けると同時に前方ダッシュから中ジャンプD→ダッシュ弱龍牙で追撃可能。パワーストックが無い場合には、ジャンプDを当ててから相手の着地を攻め込むといいぞ。

強攻撃と相打ちになった場合には、自分ののけぞり時間が長いため、残念ながらジャンプ攻撃が間に合わなくなってしまう。ここは弱零牙で追撃するのが基本となるが、パワーストックが無い場合にはこれといった追撃が入らないので、ダッシュで接近して遠距離立ちCを決めておこう。

リーダー超必殺技の天龍烈牙は、ガードクラッシュ値が非常に高い。相手をロックする技ではないため、連続技に使うとセービングシフトで回避される可能性があるので使いづらいが、ガードを崩す手段として有効利用できる。

パワーストックが二つ以上ある状況で相手に触れたら、積極的に天龍烈牙でガードクラッシュを狙い、その場からしゃがみDor強零牙で追撃する。後者からは、クイックシフトでさらに連続技が狙えるぞ。なお、2段目でガードクラッシュを起こしたときは、そのまま3段目をヒットさせよう。

相手のラッシュで困ったら、弱零牙で暴れる。スキが小さい上に、最悪でも相打ちを取れるのが長所。

暗転演出時に相手の出している技をチェックし、その後の追撃を頭の中で整理しておこう。

零牙が相手の弱攻撃と相打ちになった後は、かなりおいしい追撃が決められる。硬直が解けた瞬間にダッシュせよ！

キャラ別最新攻略

クラーク Clark

起き攻めにしゃがみCを活用して、攻めのバリエーションを広げよう。中段攻撃の➡＋Bは、単発技としては非常にダメージが高いので、なかなか使い勝手がいいぞ。

Text：極限堂

優秀な通常技を活用する

地上戦では遠距離立ちCとしゃがみCの二つが強力だ。遠距離立ちCは攻撃判定がギリギリ届かない程度の間合いで出してジャンプ防止に使ったり、遠間からの跳び込みに対して置いておく形で先端を当てれば、対空技として使える。しゃがみCは、リーチを生かして先端を当てるように出していく。技後のスキが小さいので、うまく使っていこう。

本作ではジャンプ攻撃を多用する傾向にある。相手の跳び込みが読めたら判定が強い前方ジャンプDで空対空に競り勝って、着地を攻めていきたい。ここで活躍するのが中段攻撃の➡＋Bだ。

➡＋Bは見てからガードすることが困難で、ダメージが単発技としては非常に高いことが魅力。リバーサルバックステップで逃げようとする相手に当たると、ダウンを奪える点もうれしい。➡＋Bの裏の選択肢としては、しゃがみB～最速スーパーアルゼンチンバックブリーカーやしゃがみD、直接コマンド投げがある。これらの選択肢は、起き攻めを仕掛ける際にも同じように使っていける。

起き攻めでは、密着状態からしゃがみCを重ねるのが有効だ。中段でも下段でもないが、しゃがみCはガードされても先に動くことができる。しゃがみCをガード後にダッシュ投げを狙ったり、動く相手には再度しゃがみCを出してヒットさせたり（しゃがみCの先端が届く）、さらには跳び込んでいくこともできる。クラークが攻勢時に相手に与えるプレッシャーは大きいので、攻めを継続させやすいしゃがみC重ねはオススメの選択肢だ。

相手の起き上がりに、しゃがみCを重ねよう。当たればそれでよし……、

ガードされても有利なので、再びしゃがみCや、ダッシュ投げなどで攻めを継続できるぞ。

クラークをクイックシフトで活躍させる

中段攻撃の➡＋Bからクイックシフトを使った連続技は強いが、クラークは控えに居て呼ばれる側としても優秀なキャラである。最近ではクイックシフトを見てからしっかり立ちガードをするプレイヤーが増えたが、クイックシフトでクラークが跳んできてのスカシ投げはさすがに見切れないので、お手軽にガードを崩せる武器として使える。

単純にスカシ投げを狙う以外に、出現時にジャンプA～コマンド投げという連係として使っても決まりやすい。突然のクイックシフトに反応して立ちガードはできても、ガードで固まるプレイヤーは多いので、投げが決まりやすいぞ。

中段攻撃の➡＋Bからクイックシフトでお手軽大ダメージ！これはかなり使いやすい。

ゲー事典XI
クラーク補足：近距離立ちCが空中の相手に当たった場合は、キャンセルをかけずにスペシャルガトリングアタックにつなげられる。クラークで暴れ近距離立ちCがヒットした場合は狙ってみよう。
牙刀補足：相手を一人倒した後にパワーゲージをためるときは、弱風牙→孔牙より弱風牙→旋牙の方が動作が短く、より多くためられる。細かいネタだが覚えておいて損は無いだろう。

キャラ別最新攻略

桃子 Momoko

リーチが頼りないももこは、やっぱりももこんぼが頼り！　強引に接近したらももこんぼループで相手を幻惑し、一気に倒したい。

Text：キャベツ

強引に攻め込め！

リーチの短いももこは、ヘタに立ち回ろうとすると、何もできずにやられてしまうことがしばしば。勝つためには割り切った行動が必要だ。

まず思い付くのがジャンプ攻撃。中ジャンプEを早出しして強引に懐に跳び込もう。また、不意に強ふぇにっくす・あろーを出すのも有効。姿勢が低いため相手の技をくぐることがあり、ガードされても離れる上にスキが小さいので、反撃を受けづらい。しかも、位置が入れ替わってもフィニッシュの蹴りはちゃんと相手方向に出てくれる。

近付いた後は、小ジャンプBでガード崩しを図ろう。しゃがんだ相手にもめくりでヒットするので頼もしい。着地後はしゃがみB→しゃがみAとつなぐのが困難なため、近距離立ちAがオススメ。2ヒット技なのでヒット確認からの連続技を狙いやすい。近距離立ちAヒット時は起き攻めを重視して、弱ばななねいら・どいす　ごうびすを決めよう。

近距離立ちAがガードされたときは、再度ジャンプBで跳び込むか、しゃがみCからももこんぼにつないでガード崩しを狙っていこう。

強ふぇにっくす・あろーは、位置が入れ替わっても相手に向かって蹴りが出る！

近距離立ちAは2段技でヒット確認が簡単だ。ヒット時は各種必殺技へ！

近距離立ちAがガードされたらしゃがみCを出し、そこからももこんぼへと移行しよう。

ももこんぼを活用

ももこんぼはヒット、ガードに関係無くループ技を永久に出し続けるのが強力。もちろん割り込みポイントはあるが、無敵技でなければ割り込むことができない。無敵技が無いキャラだと前転で逃げるしか手段は無いので、パワーストックが無いときは相手は対処しにくいだろう。

ただし、前転された後にももこんぼを出し続けると、逆方向に踊り続けてしまうので注意。

中段、下段のラッシュ！　割り込めるポイントが少ないので、分からん殺しが可能だ！

前転で抜けられるとあさっての方向に向けて踊り続けてしまうので、即座にももこんぼを止めるように。

キャラ別最新攻略

如月 影二 Eiji

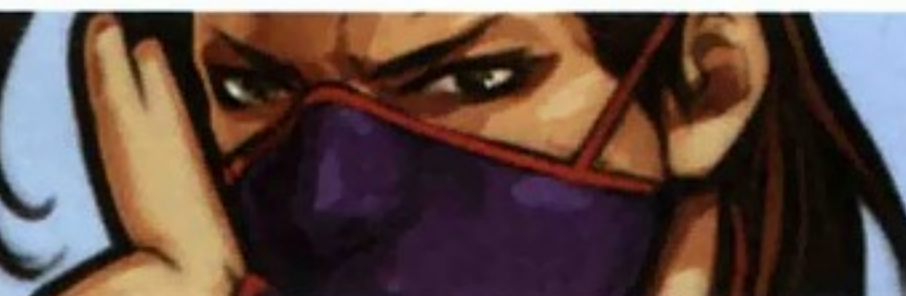
中、遠距離での強さが目立つ影二だが、実は近距離でも恐るべき潜在能力を発揮できる。流影陣とジャンプBを、うまく使いこなしていこう。

Text：書記

流影陣による攻め

飛び道具を跳ね返す性能がある流影陣。技自体にも攻撃判定があるので、接近戦で重宝する。流影陣はガードさせると間合いが離れず、若干だが影二側が先に動くことが可能。攻めを継続できる。同じく間合いの離れないしゃがみDの1段目をキャンセルして出せば、しゃがみD→流影陣→しゃがみD→流影陣……というように、相手を固めることができる。前転などで避けられてもほぼ五分の状況で、手痛い反撃は受けないため安心だ。

ただし、しゃがみDに対して無敵技やガードキャンセル前転などをされてしまうと、反撃を受けてしまうので注意。コマンド投げにも気を付けよう。

近距離でも活躍する流影陣！　しゃがみDにガードキャンセル前転をされると反撃を受けることには注意。

画面端の起き攻め

影二の通常投げは受け身を取ることが不可能で、背向け状態でダウンする。そのため、相手を端に投げたときに強力な起き攻めを仕掛けることが可能だ。基本は大ジャンプBのめくりでガードを崩していく。ヒット時は近距離立ちC→骨破切りなどにつないで強制ダウンを奪い、再度ジャンプBで起き攻めを仕掛けよう。一気にダメージを奪いたいときは、超必殺技を絡めた連続技や、クイックシフトを使った連続技を決めるといいだろう。ジャンプBに対しての相手の前転には、通常投げや近距離立ちC→骨破斬りなどで対処したい。どちらも強制ダウンを奪えるので、起き攻めがしやすい。

ジャンプBをガードされた場合には、少し待ってからの通常投げや、再度ジャンプ攻撃からのラッシュ、前述のしゃがみDからの流影陣などでプレッシャーをかけよう。相手をできるだけ画面端から逃がさないように心がけたい。

間合いを調節しながらの闘いが得意な影二だが、相手キャラや状況によっては、積極的に近距離戦を挑むのも悪くはないぞ。

影二の通常投げは、受け身を取られない。相手は、ここから影二の起き攻めを受けることになるのだ。

通常投げ後からの画面端の起き攻めで、見事ジャンプBがヒットした場合には……、

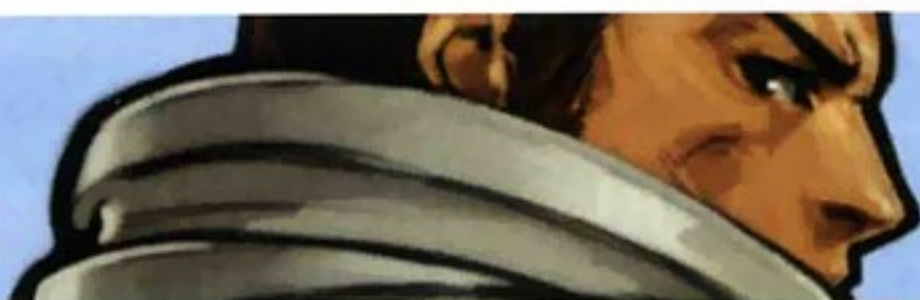
確実に骨破斬りまでつなげ、再度ジャンプBで相手を悶絶させよう。

ゲー事典XI

桃子補足: ももこんぼループ技でヒット確認して、フィニッシュ技をつなげられるようになれば勝率アップ!?　練習してみよう！

影二小ネタ: 超必殺技の斬鉄蟷螂拳は最後の霞み斬り部分にクイックシフト可能で、その後は特殊追撃判定のある攻撃でのみ追撃可能。牙刀の龍牙や、オズワルドのJOKERがつながるぞ！

キャラ別最新攻略

マキシマ Maxima

マキシマ使いなら、見た目の素晴らしいファイナルキャノンはぜひとも決めたい技の一つ。性能をしっかりと把握して、決めるチャンスを増やそう！

Text：書記

ファイナルキャノンを狙え!!

マキシマのリーダー超必殺技、MX－Ⅱb　ファイナルキャノン（以下ファイナルキャノン）は、連続技に組み込むのはもちろん、単発で決めることも難しくはない。ファイナルキャノンの初段（レーザーを打ち出すモーションを構えるまで）には全身無敵の時間が存在する上に発生が非常に早く、近距離立ちAなどからキャンセルをかけずに出してもつながってしまうほどだ。そのため、ファイナルキャノン単独でヒットさせたい場合は、引き付けてからの対空として使うのが適しているといえる。

また、ファイナルキャノンのレーザー部分には特殊追撃判定が備わっている。ベイパーキャノンのカウンターヒット後や、セービングシフトのカウンターヒット後に、ダッシュで追いかけて近距離立ちDからキャンセルでヒットさせることが可能。貴重なダメージ源なので、忘れずに決めていきたい。

性能は抜群のファイナルキャノンだが、根性値やヒット数によるダメージ補正がかかりやすい欠点を持つ。相手の体力が少ないときなどは、極端にダメージが下がってしまうので注意しよう。

発生が非常に早いため、対空技としても機能するファイナルキャノン。本作のマキシマの秘奥義だ！

セービングシフトなどでカウンターを取ったら、ダッシュから近距離立ちDを当てて……、

特殊追撃判定のビームが部分がヒット！　素晴らしい性能といえる。

気絶を狙え!!

気絶耐久値が低いキャラを、クイックシフト1回で気絶させる連続技を紹介しよう。そのほかのキャラでも気絶寸前になるので強力だ。

めくりジャンプC→近距離立ちD→➡＋A→SYSTEM1・2：マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー→（QSオズワルド）ジャンプC→しゃがみA×2→⬋＋A→♠→♦→弱♣。多少難度が高めだが、強力な連続技なのでぜひ覚えたい。

ダブルボンバーからクイックシフトでオズワルドに。ジャンプ攻撃から連続技を決め……、

スキルポイント一つで気絶！　気絶耐久値が低いキャラ限定なのが、やや残念。

キャラ別最新攻略

草薙 京 Kyo

ジャンプBによる攻めと、下段の選択肢が強い。さらに画面端なら脱出困難な固めが存在する。連続技のダメージは申し分無く、勝つための手段がそろってるぞ!!

Text：キャベツ

二択が強力!

京の最大の崩し要素には、小ジャンプBが挙げられる。見てからガードするのが困難なレベルで、ヒット後は近距離立ちCまでつながるぞ。

それと対になる選択肢が、しゃがみB→しゃがみA→⬋＋D→毒咬みだ。これは、しゃがみBガード後に見切れないジャンプBを嫌った相手が暴れる、もしくはガードしようとしたところに⬋＋Dがヒットするという仕組みだ。

毒咬みはスキが小さめなので、決め打ちで出して構わない。ただし、クーラの強クロウバイツなど極端に発生が早い技には反撃を受けてしまうため、そういった技を持つキャラには控えよう。

しゃがみBが相手にガードされていても、⬋＋Dの部分がヒットすることは多いぞ！

固めて倒せ!

画面端に相手を追い詰めたときは、強七拾五式・改を使った固めが強力。近距離立ちCからキャンセルで出そう。2段目にディレイをかければ、ガードさせた後に有利となる。そのため、その後に発生の早い近距離立ちCを出せば相手の暴れを防止し、固め続けることができる。しかも、近距離立ちC→強七拾五式・改には割り込むことができない。

相手にパワーストックが無いなら、離れるまでガードし続けて耐えるか、前転して抜けるしかない。前転を読んだ場合は少し下がって打撃を決めよう。

ちなみに、強七拾五式・改のタイミングによっては離れてしまうので、そこだけには気を付けよう。

相手は割り込むことができない上に、ガードさせた後はこちらが有利だ。固め続けろ！

画面端連続技をたたき込め!

前述の連係で相手を崩した後は、最大連続技をたたき込むチャンス。使うのは近距離立ちC→強七拾五式・改→荒咬み→荒咬み～轢鉄→強鬼焼きだ。

コツは強七拾五式・改の2段目を最速で出して、そのまま2回目の荒咬みまで最速で出し続けること。轢鉄にはほんの少しディレイをかければ、強鬼焼きまで安定してつながる。使用キャラによっては、強鬼焼きにクイックシフトをかけるのもアリだ。

強七拾五式・改から2回目の荒咬みまで最速入力で決めることがコツ。その後は……、

若干ディレイをかけて轢鉄を出せば、強鬼焼きまで大安定。簡単に大ダメージが奪える！

ゲー事典XI

マキシマ小ネタ：マキシマのジャンプCによるめくりは高性能。しゃがみBの姿勢が低くなる牙刀やオズワルドには返されてしまうが、そうでないキャラには有効だ。積極的に狙おう！

京補足：画面端の固めはパワーストックが無いと脱出困難なため、京は1番目に出すことをオススメするぞ。

波乱必至!?　それとも大安定!?

闘劇'06『THE KING OF FIGHTERS XI』情勢と展望

ついに始まった闘劇'06予選。さっそく様子をうかがいつつ、最新の情勢をチェックしてきたぞ。気になる情報てんこ盛りでお届けするので、とくとご覧あれ。

Text：極限堂

予選開始前のキャラ評価

牙刀とクーラが予選のカギを握るのは間違い無いので、この2キャラに対する対策がしっかりとできていることが必須。この2キャラ以外は様々なキャラが使われる傾向にあるが、起き攻めで相手をあっという間に倒せるオズワルドと、流影陣を使った固めが強い影二に注目が集まっていた。そのほか使用人口が多いアッシュやキム、評価が高い割にはちょっと使い手の少ない(!?)ジェニーなどが気になる存在とされていた。そして、この評価は間違いではなかった。

流影陣の固めが非常に強い影二。無傷で逃げられるか!?

起き攻めでオズワルドが爆発すれば、一瞬で勝負が付く。

やはり"二強"なのか!?

アミューズメントエース津田沼での予選1回戦で使われたキャラを数えたところ、32人の参加者のうちクーラが20人、牙刀は18人という驚異的な数字となった。プレイヤーがクーラ＆牙刀の重要性を感じているということだろう。続いてオズワルドの10人、影二とアッシュの6人となった。オズワルドは強いとされているが扱いが難しいので、10人という数には少し驚いた。キャラ人気の高い庵とK'は、意外にも使用者が1人というさびしい結果になっていたぞ。

牙刀
32人中
18人使用
56%!

クーラ
32人中
20人使用
62%!

ダックの斬新なネタ!

ダックの相手ダウン時⬇＋Cを、面白い使い方をしているプレイヤーが居た。それはしゃがみB×2→⬉＋D→弱ブレイクストームで相手をダウンさせてから、相手ダウン時⬇＋Cを出すというもの。

すると、ちょうど相手が起き上がったところにダウン時⬇＋Cがめくりでヒットし、さらにそこからは弱攻撃がつながる。その後は再度前述の連続技を決め、ループさせるという寸法だ。

弱ブレイクストーム後に⬇＋Cを出すと、めくりで当てることが可能。

リーダー牙刀が人気上昇!

稼動当初はクーラのリーダーが高い評価を受けていたが、最近では牙刀のリーダーにも注目が集まっている。人気の理由は、連続技に組み込んでも補正を気にせず大ダメージを与えられることと、天龍烈牙のガードクラッシュ値が高いため、2段目でガードクラッシュを誘発して3段目をヒットさせるという使い方ができるからだ。

この3段目のみヒット時の威力がバカにできない高さで、試合の後半で1対1になったときなどは、無類の強さを発揮している。

3段目まで暗転しないため、各種ガードキャンセルで逃げられにくいぞ。

POINT 今後注目のキャラ

高威力な必殺技であるAを、かなり安定して決めるテクニックが発見されつつあるオズワルド。連続技要員としての地位を上げそうなので、引き続き注目のキャラとなる。そのほか、現在でこそ使用人口が少ない庵だが、控えのキャラが出現した際に投げ確定として屑風が決めやすいため、もしかしたら台風の目になるかも!?　大会で活躍しやすいキムとクラークにも注目だ。

今後注目は……ズバリ!!

オズワルド　庵　キム　クラーク

POINT 今後注目のプレイヤー

この号が出るころには状況が変わっているかもしれないが、関東では鉄板といわれていた「ネモ」が意外にも苦戦している。KOF界に参戦した注目の「マゴ」はいずれ予選を通過すると思われるので、早くも本選の活躍が気にところ!?　中部では闘劇常連の「おえっぷ」、関西では前回準優勝「ウー」の動向が気になる。どちらにせよ、これら強豪が予選を取るのは時間の問題だろう。

過去の覇者・仕上がり度

プレイヤー	寸評
大御所	予選では、クーラと牙刀を使わずにベスト4と準優勝。本選出場は確実だろう。
ウォーズ	予選では2回ベスト8に残っている。前回は涙を飲んだが、今回は大丈夫そうだ。
キャベツ	現在は予選で1回戦負けなど状態が悪い。予選で当たっても倒せそうな気配……!?

総評 予選の感想と見どころ

牙刀とクーラが多いのは、予想済みの展開だ。予選で勝ち上がるプレイヤーは、牙刀とクーラ対策がしっかりできていることが印象的だった。

ほかには、緊急回避の使いどころのうまさで差が出ていると感じた。相手の攻撃に付き合ってガードしていると守り切れないので、野試合で緊急回避を多用して、逃げる感覚を体で覚えたい。

クーラの遠距離立ちB↓弱ダイアモンドブレスに前転すれば、脱出するだけでなく連続技が決まるぞ。

ゲー事典XI　**予選行脚補足:** 予選では、相手のセービングシフトまで考慮して反撃を決めるよう心がけているプレイヤーが多かった。スキが大きな技を空振りした相手に、直接コマンド投げや超必殺技を決めてセービングシフトを防ぐ、といった方法でだ。クイックシフト絡みの連続技の成功率も上がっていて、チャンス時には当然のように決めているプレイヤーがほとんどだったぞ。

THE HOUSE OF THE DEAD 4™

CHAPTER4からラストまで一気にポイント攻略!

ポイント攻略で要点を把握すれば、1コインクリア達成は遠くない！　クリアした先には、コンボをつないで高得点を目指す楽しみがあるぞ!!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：マシンガン型コントローラー
■発売日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH（リンドバーグ）

Text：閃屋

CHAPTER 4　DESPAIR 絶望

ボスの出番が早く、移動しながら戦うことになるチャプター4。ボス戦の最後はドリフ的なオチが待ってるぞ！

スタート地点からⒶ地点まで

地下鉄の改札を出るところから始まる。始まってすぐに、4体のゾンビが改札を飛び越えて攻撃してくる。動きが早いので、展開に飲まれないようにしよう。次に扉が開き、上の写真の敵が登場する。ここはやせ形のゾンビを最優先で倒すこと。

角に差し掛かるとハンドルを回すイベントがある。マシンガンを素早く振ってゲージを満タンにすればシャッターが閉じ、失敗すると下の写真のように敵があふれ出す！　得点かライフ温存か、優先順位によって閉じるか閉じないかを選ぼう。

やせ形ゾンビの攻撃が早いので、ほかは後回しにして最優先で仕留めること。

ハンドル回しを失敗すると登場するゾンビ群。巨漢ゾンビの突進に注意を払うべし！

ステージ4　地下

三つある箱のいずれかに出現
隠しアイテム部屋に出現
二つの箱とドラム缶のいずれかに出現
二つある箱のどちらかに出現
START
箱から出現
二つある箱のどちらかに出現
ゴミ箱から出現
★……アイテム出現場所
ライフ　銅貨
金貨　手りゅう弾
銀貨　金のカエル

Ⓐ地点からⒷ地点　左の店

A地点の分岐は、シャッターを支えているものに着目すれば条件が見えてくるはず。こちらは、シャッターをくぐって左の店に入るルートで、ライフを回収しやすく、シークレットルームもあるのでオススメだ。シークレットルームは、ヒントを頼りに探ってもらいたい。

ライフの回収ポイントは、ガラスを破ってゾンビが店内になだれ込んでくる場面。ゾンビの背後にある棚に置かれた箱に入っていて、ゾンビを画面に残して回収作業を行なうのがコツ。手前のゾンビを素早く倒したら、近寄ってくるゾンビと距離が離れている間に箱を撃とう。

イスに隠れた上半身ゾンビは、イスの向こうの頭を狙う気持ちで撃てば弾が当たる。

奥の棚にはライフの入っている箱がある。ゾンビが近付いてきたら順次撃ちつつ探し出せ。

Ⓐ地点からⒸ地点　右の店

こちらはシャッターをくぐらずに右の店内に入るルート。ゾンビの数は両ルートでさほど変わらないが、こちらのルートは合流地点でまとまって登場するため危険度が高い。

ライフが配置されているが見付けにくく、回収は難しい。ライフは、最初に遭遇するゾンビ4体（写真左）を倒して画面がスクロールしたら、奥に進んだときに見える壁際の箱に入っている。すぐ画面が切り替わるため、回収は大急ぎで行なうこと。最後に店を出る前、ゾンビと扉を押し合ってマシンガンを振る場面では、失敗したら攻撃の手が早い手前の1体を急いで倒そう。

最初の敵は棚の裏から登場。背後には三つの置き物があり、どれか一つに手りゅう弾がある。

扉から出ようとするゾンビと扉を押し合い、閉めろ！　もし失敗したら、まず右の敵を倒せ！

SECRET ROOM　ヒント

高得点のアイテムが隠されたシークレットルームは、条件を満たした者だけが入ることができる。今回は大ヒントを公開しよう！　この写真の中のどこか一カ所を撃つと、シークレットルームの扉が開くぞ。

ⒷルートとⒸルートの合流後

Ⓐの分岐でⒷルートを選んでいると合流後は敵の出現がまばらで楽。Ⓒルートから来た場合は、大量のゾンビ群がガラスを突き破って襲ってくる。手りゅう弾を使って数一掃してもいいが、ボスのために1発だけは残しておくように。

最後に鳥男が2体現れる。この次の場面がマジシャン回収ポイントと覚えておこう。

ステージ4　地上

D
E
BOSS
高い地形の上にある箱に出現
二つあるドラム缶のどちらかに出現
★……アイテム出現場所
バス　マジシャン

ステージ4　陥没地帯

E
二つあるドラム缶のどちらかに出現
二つある箱のどちらかに出現
F
時計塔へ
※時計塔の内部にベルと金貨がある

★……アイテム出現場所
ライフ　シルクハット
銅貨　マジシャン
金貨　銀貨
ベル　金のカエル
バス　手りゅう弾

D地点からE地点　地上を進む

得点アイテムが連続で配置されている。地上に出たら、画面左上、木の近くにある箱を撃ち続けているだけで、ゾンビに攻撃される前にマジシャンを回収できる。

次の場面で出現するドラム缶には、おもちゃのバスが隠されている。30発撃ち込み、回収しよう。

中央のゾンビ2体を倒して、背後のドラム缶からバスを出そう。ほかのゾンビを倒しながら撃ち込み続け、回収できれば3000点！

BOSS BATTLE　TYPE-0483　TEMPERANCE

E地点からF地点　時計塔へ

ボスの弱点は頭。時計塔までに発生する攻撃キャンセルは合計4回。4回目の攻撃は、手りゅう弾の併用がオススメだ。背を向けたボスの動きが止まったら、画面中央を狙って手りゅう弾を投げればゲージを8割減らせる。後は撃ち込みでフォローしよう。

キャンセル2回目。ボスの移動に伴って、弱点が腹に隠れる。見えている間に確実に撃ち込み続ければキャンセルできる。

キャンセル4回目。キャンセルゲージが表示された後、後転するためにボスの動きが止まったら中央に手りゅう弾を投げろ！

F地点　時計塔

チャプター4最終決戦の場、時計塔内部ではザコゾンビと戦いながら階段を上っていく。強敵は出現しないが、余計なダメージを受けないように、気を引き締めて進もう。特に最上階では、左右2体のやせ形ゾンビを優先して最初に倒すこと。

頭を隠して登場する厄介なオノゾンビは、体に少し撃ってひるませて、ガードを外して頭を仕留めていく。

窓の向こうの弱点の動きをつかめ

弱点にカーソルが表示されていないときでも、頭付近を撃てばキャンセルゲージを減らせる。これを利用して、ボスの姿が見えている間はとにかく撃ち込み続けることがキャンセルを成功させるコツ。攻撃回数は2回で、失敗しても先に進めるが、確実に成功させよう。

弱点が見えている間は頭付近に撃ち込め！ダメージは与えられないが、身を守るためキャンセルを成功させていこう。

CHAPTER 5　REUNION　再起

敵が素早い動きでプレイヤーをほんろうしてくる。正確な狙いを心がけよう。

マップは85ページ

スタート地点からA地点地下入り口まで

ゾンビ集団に何度も行く手を阻まれながら、車で移動するチャプター。車が足止めされたら、基本的にその場に居るゾンビをすべて倒せば再び進み始める。

左右に猛烈なダッシュを繰り返すのはAMS隊員のなれの果て。見た目はかなりヤバいが、水平移動する頭の高さに合わせて撃ち込めば倒しやすい。集団を相手にするとき、これより恐いのが突進してくる制服ゾンビ。突進してきたら頭を狙って撃ち込み、最優先で倒して体当たりを阻止するように。

集団の中に埋もれていても、急に前に出てくる制服ゾンビは要チェック！

車を持ち上げて足止め!?　持ち上げたゾンビを倒せばすぐに危険から解放されるぞ。

車からゾンビを撃つ際は、フロントガラスの窓枠に当たった弾は弾かれるので、枠を意識して避けて撃つようにしよう。また、車が停止するとゾンビが近付いてくるが、正面からは近付いてこず、必ず側面に回り込んでくる。迎え撃つのには多少の余裕が生じてありがたいが、画面端ギリギリを狙うことになるため、より正確な狙いを心がけよう。

地下に降りる手前にライフ回収ポイントがあるが、中央に制服ゾンビを据えた3体のゾンビが非常に邪魔だ。左右のゾンビを倒してすぐにドラム缶を撃ち、制服ゾンビが突進してくる前に回収できればベスト。

奥のドラム缶には手りゅう弾がある。少数のゾンビを残しておき、画面右に移動してくるのを待てば、遠方でも確実に回収できる。

手前のゾンビを倒して、ドラム缶からライフを回収。運悪く制服ゾンビが突進したら倒すしかない。そのときはライフを諦めよう。

ステージ5

BOSS

カーチェイス成功ルートに出現

二つあるドラム缶のどちらかに出現

二つあるドラム缶のどちらかに出現

ドラム缶に出現

ドラム缶に出現

START

Ⓐ地点からⒷ地点　地下駐車場

地上とは逆、運転席側にゾンビが群がってくる。急に取り囲まれるので、画面左端の方にたまってくるゾンビを迎え撃って処理していこう。またゾンビの頭が窓枠で隠れてしまうことが多いので、ムダ撃ちし過ぎないよう注意しよう。

まず制服ゾンビが接近してくる。画面端にまで進んでくるが、よく見て狙いを定める。

橋に出る直前、ボンネットに降りてくるゾンビ。この瞬間を狙えばコンボがつながる。

Ⓑ地点からボス直前　橋を渡って

橋まで来ればボスまで後少し、一直線の橋を進むのみ。しかしこの橋が最後の砦となっていて、ザコ集団が配置されているため、油断しているとダメージを受けやすい。この後に登場するボスには手りゅう弾が役に立たないので、道中の安全策としてザコ敵に手りゅう弾を使ってしまって構わない。特にビル前の集団は、一斉に取り囲まれて押し負けやすいので、手りゅう弾爆発までのタイムラグを考えて早めに使うこと。

終盤では分岐が発生して、成功ルートではボス直前に貴重なライフを回収できる。右の説明を参考にして、取り逃しの無いように！

橋を渡り始めると現れる最初の敵。ボンネットに立ったゾンビを急いで倒せ！　運転席のゾンビは無視して構わない。

左写真の車が道路の亀裂に突っ込むと、裂け目からゾンビが這い出してくる。立ち上がって向かってくるやつから頭を狙え。

カーチェイスに勝て！

左写真のゾンビ集団を倒したら、次にゾンビとカーチェイスとなる。ゾンビが乗った車が登場する前からマシンガンを振っていれば、簡単にキャンセルできるぞ。

かつて無い激しさでマシンガンを振りまくれ！

キャンセルに成功したらライフを回収しよう。

BOSS BATTLE　TYPE-0001 THE STAR

攻撃は3段階

このボスは攻撃のレベルが三つに分かれていて、与えたダメージの分量によって攻撃レベルが上がっていく。レベルによって異なるのは、ボスが出してくる攻撃の種類。レベル1は突進攻撃（直進、斜め突進）と、光弾。レベル2では斜め突進、光弾と、ジャンプ斬り。レベル3では回転斬りと、光弾となっている。

また、ボスの弱点は胸の傷だが、それほど神経質に傷を狙わなくてもキャンセルゲージを減らすことができる。また、キャンセルゲージが表示されていない間も撃ち込みでボスにダメージを与えられる。しつこくボスを追いかけて撃ち続けよう。

突進攻撃

手にした剣を構えて突進するこの攻撃は、撃ち込み続けてキャンセルするしかない。ボスを追いかけてとにかく撃ち込もう。

突進の軌道は2種類ある。プレイヤーに対して回り込むように斜めに突っ込んでくる軌道と、その場から一直線に突っ込んでくる軌道だ。実は、攻撃前にどちらの突進が来るか見分けることが可能。ボスが突進攻撃の前に構える手が、左右どちらの手か見分けることによって判別できるのだ。向かって左の手を構えたら斜め突進、向かって右の手を構えたら直線で突進してくるというわけだ。

向かって左の手を挙げたので、そのまま移動を続けて、横移動しながら突進してくる。

向かって右の手を挙げたので、その場から直進してくる。こちらの方がキャンセルは楽。

光弾

冒頭で説明した、ボスの攻撃段階が進むにつれて一度に発射する数が増えていく。レベル3にもなると画面外に逃げていく弾が紛れているが、始めのうちは全弾をきっちり撃ち落とすように。

攻撃をキャンセルしても、既に発射されていた光弾はプレイヤーに襲いかかる。油断せずに撃ち落とせ!!

ジャンプ斬り

高くジャンプしたボスが降りてくるまでにキャンセルするというシンプルな条件。しかし高い位置では当然的が小さくなるため、しっかり狙わないと当てにくい。ジャンプまでに与えたダメージがポイントとなる。

ボスがジャンプを開始するまでに、あらかじめ撃ち込んで少しでもダメージを与えておく。これが重要な下準備となる。

回転斬り

回転するボスの頭を狙おう。当てると移動方向が変わる。「当てたらリロード、当てたらリロード」この繰り返しのテンポをつかんで、コマを弾くような感覚で少しずつキャンセルゲージを減らしていこう。

弾が当たるとボスの移動方向が変わる。このときがリロードのチャンス。下手なタイミングでリロードすると押し負けるぞ。

CHAPTER 6

HOPE 希望

知ってる人には懐かしい、知らない人には新鮮な機械兵が登場。とにかく硬いので撃ち込んで蹴散らせ！

CHAPTER6 要注意敵キャラクター

もはやゾンビは登場せず、ここに登場するのは、ゴールドマンビルを守る冷たい機械兵のみ。ステージとしては短い方だし、凝った仕掛けや分岐があるわけでもない。チャプター6は敵の攻撃パターンを把握して冷静に対処することが、攻略に当たって大きな意味を持つ。どいつもこいつも相当な石頭だが、倒れるまで撃ち込み続けるのだ！

フランクリンⅡ

複数で登場して壁を作るかのように画面に広がっている。前に出てきた者から順番に倒そう。胸の黒い部分に弱点かつコンボ継続判定がある。頭を撃って倒すとコンボ終了。

手前から順番に倒していけば、さほど問題は無い。ただし……とにかく硬い！

ランスⅡ

このチャプターで最も厄介な敵。遠方から飛び道具を投げる攻撃と、目の前にワープしてきて斬りかかる攻撃をする。画面全体に気を配り、飛び道具を確実に撃ち落とせ。

目の前に現れたら必ず斬りかかってくる。即座に頭に撃ち込んで倒さないとライフ減。

エリックⅡ

ビームサーベルを振りかざす、見た目が鮮やかな敵。現れるときは急ぎ足で現れるが、順番を守って手前の奴から攻撃を仕掛けてくる。慌てずに手前から倒していくように。

両手に備えたビームサーベルが振り下ろされる前に、硬い頭に弾をたたき込むべし。

スタート地点からⒶ地点　階段まで

前述の要注意敵キャラクターを参考に、細心の注意を払って進もう。手前の5ボスでボロボロになっていても、最初の通路さえ通過できればライフ補給地点に到達する。まずは最初の通路を抜けることが課題だ。フランクリンⅡとエリックⅡは、手前から順番に倒せば問題無いが、おかしな部位に弾を当ててのけぞらせてしまうと、うまく急所に弾が入らずにダメージを受けることになりかねない。弱点は正確に狙おう。

ランスⅡに関しては、飛び道具を使ってくるので、斧ゾンビを相手に蓄積してきたスキルをフルに使って乗り切ろう。

ビルで最初に遭遇するエリックⅡ集団。目の前の奴から頭を狙って倒していく。

廊下を進むと、2列に並んだフランクリンⅡが8体現れる。胸の黒い部分を狙撃する。

ステージ6　49F

START

二つある箱のどちらかに出現

隠しアイテム部屋に出現

一度もコンティニューしていなければ行ける隠し部屋に出現

Ⓐ

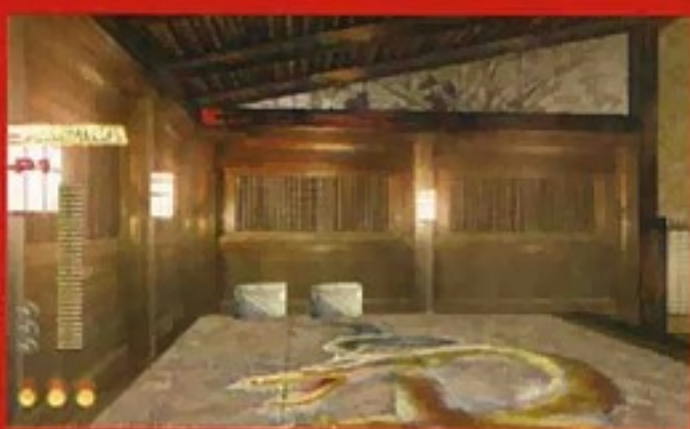
SECRET ROOM ヒント

チャプター6のシークレットルームは、ライフのある部屋。ここに見えているどこか一カ所を撃てばこの先にあるシークレットルームが開く。正しい位置を撃つと音と光が知らせてくれるのでいろいろ撃ってみよう。

ステージ6　50F

START

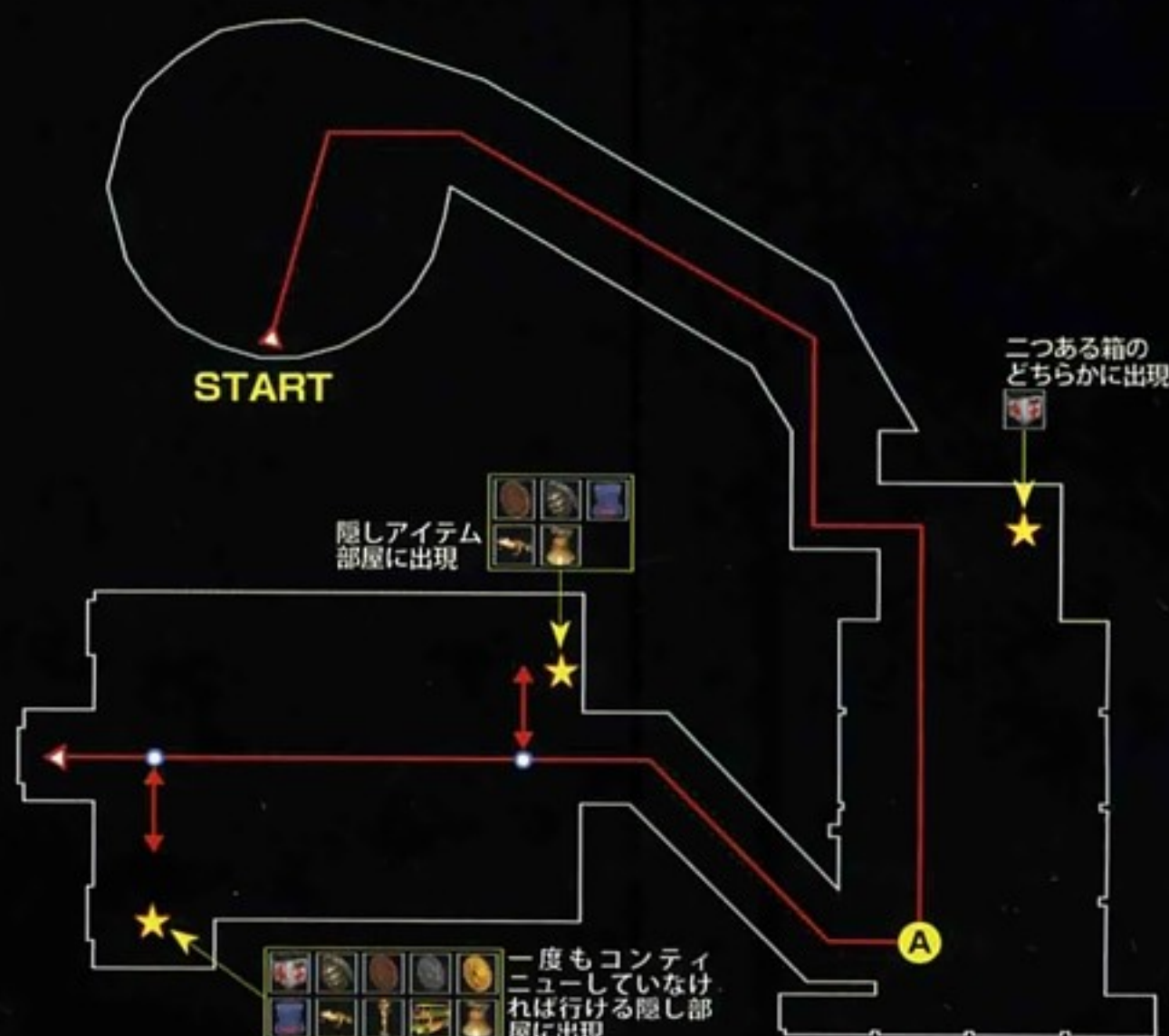
★……アイテム出現場所

ライフ	シルクハット
銅貨	マジシャン
金貨	銀貨
ベル	金のカエル
バス	手りゅう弾

Ⓐ地点からボス直前　最後の通路

階段を上った最後の通路では、機械兵3種類がそれぞれ大量投入されてくる。中でも最後の難関では、ランスⅡが4体同時に登場。画面すべてに神経を集中させて、飛んできたものは必ず撃ち落としつつ、頭を狙って数を減らしていく。その間にも、目の前にワープしてきた奴は最優先で撃ち込もう。

最後の難所、ランスⅡが4体同時出現。この出現位置を覚えて、早めに1体だけでも倒せば相当楽だ。胸付近は構えたナイフに弾かれるので、とにかく頭を狙うこと。

BOSS BATTLE

TYPE-B THE WORLD

第1形態

ボスの弱点は、胸にある赤い裂け目だ。第1形態は、氷のような結晶を自在に操って使って攻撃してくる。攻撃キャンセルに成功することでも多少のダメージが与えられるが、あまり期待できない。とにかく撃ち込み続けることが重要だ。攻撃段階は、最初に地走りと氷斧を使い続け、体力が残り約三分の一を切ると最終段階に移行する。

地走り

ボスが拳を床に打ち付けると、床から氷が生え、プレイヤーめがけて走ってくる。片手のときと両手のときがあり、どちらもキャンセルするには氷そのものを撃ち続ける。ただしこの攻撃は失敗してもふりほどくことが可能だ。とはいえ失敗を続けていると、だんだん振りほどきにくくなり、次の攻撃をくらってしまう。

片手の地走り。撃ち込み続けるコツは、常に生えてくる氷の中心を狙うこと。

両手の地走りは、どちらが先に来るか把握して片方ずつ破壊しよう。

氷斧

ボスが斧を構えるポーズを取ったら、この攻撃が始まる。弱点に撃ち込む手を休めてでも斧が実体化する前から撃ち込み始めれば、より確実にキャンセルできる。

斧が実体化してからキャンセルゲージが減り始めるが、ちょっと早めに撃ち込んでおこう。

最終段階

四つの氷塊が打ち上げられ、空中を移動し一定時間経過するとプレイヤーに向かって落下してくる。耐久力が少なくなると色が赤く変化するのだが、色が変わる途中は撃ち込みを受け付けない。手を止めるかリロードをした後に、撃ち込みを再開しよう。

どれからでもいいので、四つの結晶すべてをしっかり狙って破壊し尽くす。

赤くなったらもう一息で壊せる。目前に迫っても諦めるな！

第2形態

弱点に撃ち込む以外、ダメージを与える方法は無い。攻撃段階の移行は第1形態と同じく、最初は3種類の氷龍攻撃を使い続け、体力が残り約3分の1を切ると最終段階へと移行する。龍の弱点は頭部だ。

氷龍攻撃（1発）

片手から放たれた龍が、円を描いて近付いてくる。円の軌道を先読みして、口先を狙うようにすれば当てやすい。龍を追いかけるのではなく、撃って描いた円を龍が追いかけてくるような感覚で撃てればベスト。そのためにも下の写真を参考に、龍の描く軌跡を知ろう。反対の手の場合は時計回りで向かってくる。

向かって左の手から出た場合。出始めは上から反時計回りで襲いかかってくる。

このような軌跡を描いて龍が回転することを覚えておけば、先行して撃てるようになる。

氷龍攻撃（2発同時）

ボスの両手から同時に現れた龍が、画面を交差して背後に回り込む。そこで交差した後、近付いてきて噛み付く。まず手から出始めて背後に回るまでに、どちらか1本を破壊しよう。これも龍の口先を狙う感覚で撃つと当てやすい。頭部への有効なヒットは音で確認できるので、音を聞きながらやるといいぞ。

出始め。ここの時点で撃ち込み続けて、画面外に出る前に1本破壊できるとかなり楽。

交差した後こちらに向かってくる。この移動中も、常に先を狙う感覚で撃とう。

氷龍攻撃（6発連続）

左右3カ所、計6カ所から龍が現れて1匹ずつプレイヤーに向かってくる。龍自体はさほど硬くないので破壊することは難しくないが、6回連続で現れるため、ミスって動揺すると1セットで2回ダメージを受けることもある。この攻撃の合図だけはしっかり覚えておこう。左写真のようにボスが三角の光に包まれたらこの攻撃が来るので、龍が見えたらすぐにそちらに反応して、丁寧に撃ち込もう。以降はこの繰り返しとなる。龍は必ずボスの左右から交互に現れるぞ。

ボスを取り囲むような光が現れたら、どちらから龍が来てもいいように構えよう。

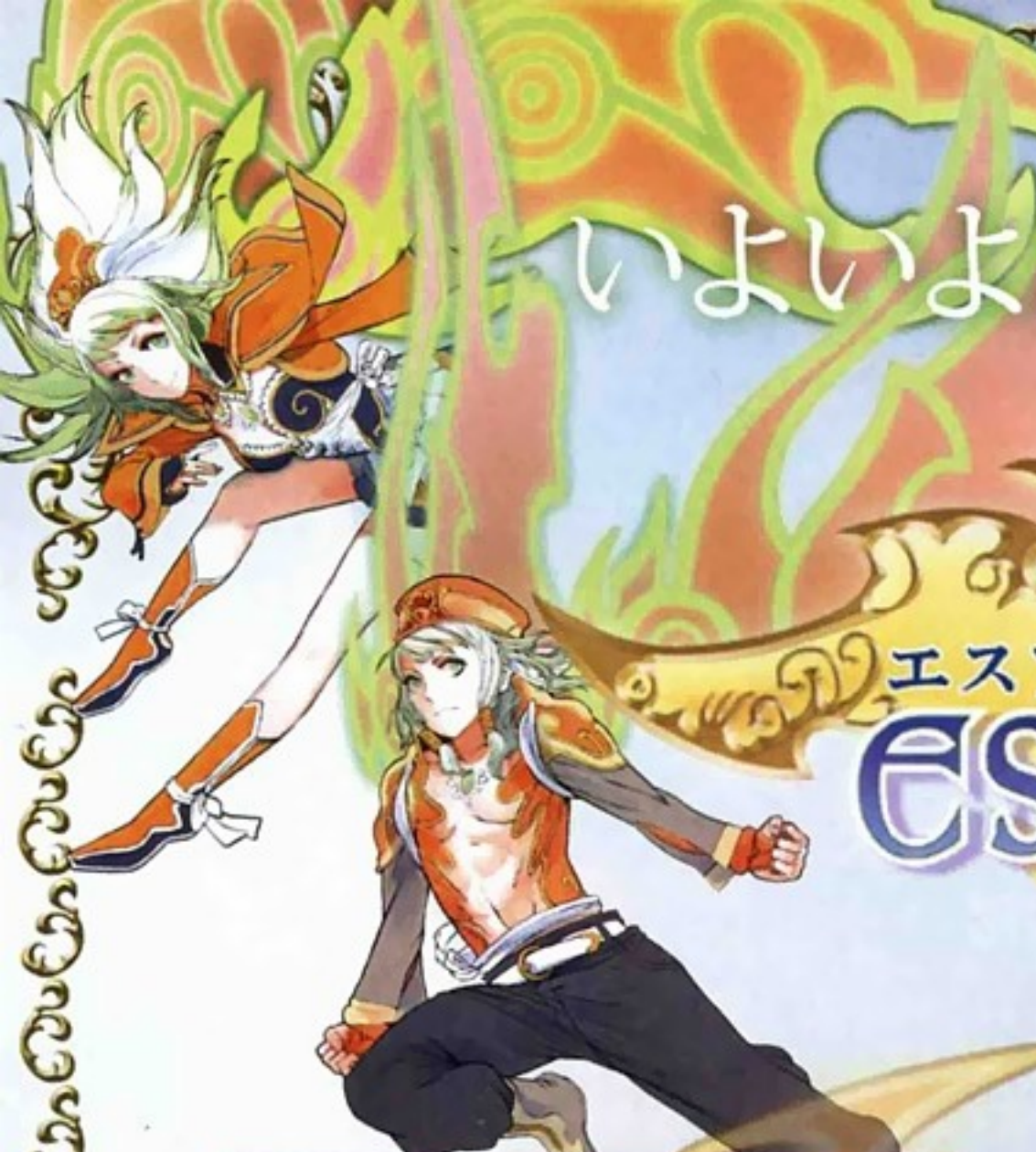
左の龍の口を狙って破壊したら、次は右の龍を……という具合に交互に破壊していく。

最終段階

放たれた龍が空に向かって昇っていく。昇り切ると反転し、下りてきて噛み付くという攻撃。らせん軌道を描いて昇り、反転しようとしている瞬間が写真上。この軌道は完全にパターンになっている。降りてくるのは写真下で、昇り時と比べて非常にスピードが速いため、昇り時にある程度ダメージを与えることが欠かせないので、写真を参考にしてもらいたい。昇りの最中は慣れないと当てにくいが、一番上で円を描いている間は比較的撃ち込みやすいぞ。

昇り。常に先に弾を置いていく感じで撃ち込めればベストだが、龍の軌跡は意外と複雑。一番上まで昇ったときが当てやすい。

龍が下りてきたら、後は弾切れに注意して撃ち込み続けるしかない。これをしのげばエンディングだ！

いよいよ闘いの舞台も中盤戦に突入!?

エスプガルーダII

- ■メーカー：ケイブ
- ■ジャンル：縦スクロールシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2005年11月（稼働中）
- ■使用基板：ー

Text:伊勢猫、C・LAN

※記事内容で特に明記されていない場合、アゲハ使用&覚聖オーバーレベル3（赤レベルMAX）での攻略内容となっています。

エスプガルーダII
ESPGALUDA II

今号ではステージ4の絶死界を使った攻略パターンと、クリア重視でも必要な聖霊石の詳細なシステムを徹底解析するぞ!

気になる部分を徹底検証!?

覚聖講座

～中級・聖霊石システム編～

『ガルーダ』シリーズの中核を成す覚聖システムに、必要不可欠な存在となる聖霊石。その仕組みについて検証データと共に解説!!

厳密な発動条件こそ違うが、死界or絶死界の発動には覚聖カウンタが必要不可欠。基本的に覚聖カウンタは覚聖状態の時間と共に減少し、通常状態の敵機破壊時に出現する聖霊石で回復していく。

この聖霊石だが、前作ではいくつかの条件によって、出現数やカウンタ増加量が変動した。それらを元に検証したのが右記の結果で、本作は出現数とカウンタ増加量ごとに一定条件が存在している。

特に後者のカウンタ倍率の変動などは、高得点の稼ぎパターン作成にかかわる重要な要素。それだけにミスする確率が高く、ハイリスクハイリターンな仕組みともいえる。なお前作にあった画面上部での破壊ボーナスは、どうやら無くなったようだ。

システム検証01 赤レベルの聖霊石ボーナス

赤レベルが上昇すると共に、聖霊石の出現数も増えることは以前にお伝えした通り。その増加量を実際に検証したのが右のリストで、ボスと通常敵（中ボス）に分類された敵機だと、赤レベル2から聖霊石＋1個分を規定数に加算。これに対してザコに分類された敵機は、赤レベル2のボーナスが無く、赤レベルMAXになって始めて＋1個増える。また、検証できた限りでは、ステージや規定数に応じたボーナス変動は無い。

■赤レベル0
41

■赤レベルMAX
42

ボス撃破時は赤レベルMAXで規定数＋1＝42だ。

レベル	ボス	通常敵	ザコ
Lv.0	±0	±0	±0
Lv.1	±0	±0	±0
Lv.2	+1	+1	±0
Lv.3	+1	+1	+1

レベル別に聖霊石の増加量をリスト化してみた。なお、覚聖切れ中の金塊数もレベル2以上から増加する。

システム検証02 聖霊石とカウンタ増加率

初代『エスプガルーダ』には聖霊石のサイズが2種類存在し、覚聖カウンタの増加量が変化していた。これに対して本作では、敵機の破壊状況ごとに増加量が変化することを確認。その状況とは破壊時の攻撃方法で、レイピアだと一律で聖霊石の数×2のカウンタ増加率となる。これに対してショットの場合は、破壊した敵機と回収距離に応じて増加率が変動。地上物に重なって回収すれば、最大で聖霊石の数×4まで増加する。

ショットは最低1倍だが密着回収だと4倍になる。

レイピアは距離に関係無く聖霊石×2倍の増加率。

覚聖オーバーレベルの仕組み

覚聖オーバーレベル（以下、赤レベル）は、文字通りに覚聖が切れた状態（覚聖カウンタゼロでの覚聖状態）の度合いを示しており、覚聖切れ中に表示されるゲージ1周ごとにレベルが1段階アップ。そのレベルに応じて敵弾速度などの難度が上昇するが、リスクの見返りに聖霊石や加算スコアが増加する。

ゲージが1周する前に覚聖解除した場合は、ゲージ分だけリセットされる。

絶死界展開中に覚聖カウンタが切れた場合のみ、スコアが高くなる!?

覚聖オーバーレベルと加算スコア

Lv.0 ▶ Lv.1 ▶ Lv.2 ▶ Lv.3

低 ― ゲームレベル ― 高

赤レベルは0～3の4段階があって、最高レベルでゲージが消えて残像が付く。原則として上げてしまった赤レベルは、コンティニュー以外で下がることは無い。

■覚聖死界切れの加算スコア

	Lv.0	Lv.1	Lv.2	Lv.3
Stage1	20	50	80	110
Stage2	50	80	110	140
Stage3	80	110	140	170
Stage4	110	140	170	200
Stage5	140	170	200	230
Stage6	170	200	230	260

■覚聖絶死界切れの加算スコア

	Lv.0	Lv.1	Lv.2	Lv.3
Stage1	40	100	160	220
Stage2	100	160	220	280
Stage3	160	220	280	340
Stage4	220	280	340	400
Stage5	280	340	400	460
Stage6	340	480	460	520

※リストデータのみメーカー公式資料で、1フレーム（＝60分の1秒）ごとに上記ボーナスがスコアに加算され続けます。

Stage-4

砂塵浴びる哀

後半戦に突入し、敵の攻撃が厳しくなってくる。このステージの稼ぎポイントは中ボス後のハルパス地帯。聖霊石と金塊をため込もう。

Stage Story

ツバメの姉ジャノメを倒し、渓谷上空を飛ぶ。美しい清流の音も爆音でかき消され、激しい戦闘の最中、アサギは何かを感じ取っていた。
……これは何、執念の塊……。

後半のザコラッシュで大幅スコアUP!

このステージの敵で注意が必要なのは、汎用戦闘機ハルパス。7機1組で出現し、自機狙いの遅い弾を吐きながらカーブを描いて飛び去っていく。ハルパスを破壊すると真下に撃ち返し弾を残すため、誘導の仕方が悪いと追い込まれやすい。このハルパスは、ボス前の終盤エリアに連続で12編隊登場するので、この一帯で覚聖絶死界を展開すれば、道中合計で5千万点以上を軽々とたたき出せるぞ。ただし、そのためには聖霊石と金塊が約500ずつ必要。まずはこの場所を中心に聖霊石と金塊を調整しよう。

聖霊石は近距離ショット破壊の4倍を意識して狙い、回収量を増やそう。

覚聖死界ポイント1　ブラフマー×2に備えて金塊収集

まずはできるだけ前方に出て、左右に動きながらザコをショットで破壊する。そのときズーの弾に当たらないように注意しよう。ハルパスは1回目の2編隊は中央から端へ、2回目の2編隊は端から中央へ動きながら撃てば弾を流せるぞ。1機目のブラフマーが出現したら右寄りに移動し、段差を通るガルラ×4が隠れる前に撃つ。ブラフマーには少しレイピアで撃ち込んでおき、2回目の三層広角弾に合わせて覚聖死界を展開。金塊に変換しよう。

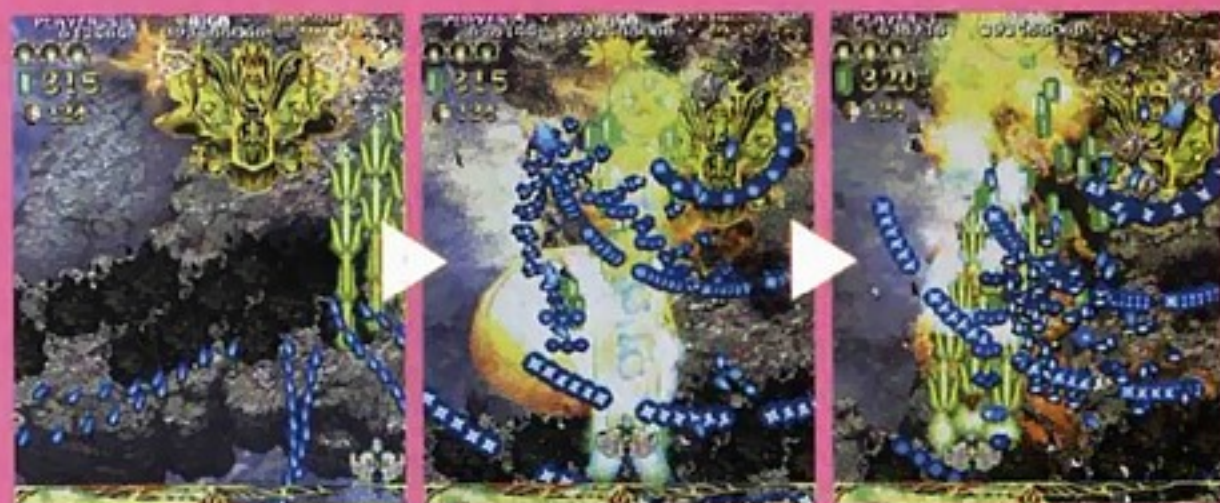
まずは下層のガルラ×4を出現後即破壊。下がりながらブラフマーの針弾をかわす。少しレイピアで撃ち込もう。

左の敵を破壊して覚聖死界。二層目が画面最下段に来た辺りで覚聖すると金塊変換率がいい。目安は120〜150。

覚聖絶死界ポイント1　1機目を泳がし、敵弾を誘導

開幕の金塊を0と仮定すると、後半のハルパス地帯で金塊が不足しやすい。3面ボスを覚聖死界で倒すなどして、開幕に150程度の金塊があれば安定するため、持ってくるのがおすすめだ。

まず右下に陣取り、1機目のブラフマーに少し撃ち込む。左へ移動しながらハルパスの撃ち返し弾とブラフマーの三層広角弾のすき間を左に抜けて左端中央へ。ここで2機目の針弾を切り返して右下に戻ろう。1機目が2回目の広角弾を撃ち始めた辺りで覚聖絶死界を展開し、右→左の順に倒す。

開幕の金塊が0の場合は死界を切らず、0になったら水上のマカラで金塊を集めよう。金塊に余裕があるときは、早めに死界を切る。ここで1千万点弱加算されるぞ。

左に抜ける際は撃ち込み過ぎないように。この場所のハルパスはできれば4倍を狙おう。左上に上がって2機目の針弾を切り返すときには、弾は速いがスローがかかるので通常移動も加えよう。金塊が少ないときは死界を維持し、絶死界→死界になったらマカラで金塊変換だ。

POINT　ハルパスの撃ち方

ハルパスの撃ち返し弾は必ず真下に撃たれる。画面上方で、マカラがカーブする方向へ退避するように移動しながら撃つのがベスト。強気に前へ出よう。ただし、2編隊が同時に出現する場面は無理せず早めに下がり、大きな動きで避けるのが無難。

AREA BOSS　重飛行甲冑　アンドレアルフース

名称	得点／分類／聖霊石／金塊
第一形態	200000／中ボス／26／25
第二形態	300000／中ボス／36／35
腕パーツ	100000／中ボス／0／0

速攻破壊を目指しつつ、周囲のブエルやマカラをしっかりショットで破壊して、聖霊石を高倍率で回収しよう。

第一形態で金塊を補充

第一形態で金塊を回収し、第二形態は普通に倒す。マカラとブエルをしっかり撃つことが重要だ。右端近くまで移動しても本体にレイピアが当たるので、中ボスよりもザコの動きに着目して動こう。画面下の地形に居るブエル、第一形態前半で右から来るマカラは重なってショットで破壊しよう。

第一形態

右下のマカラ編隊×2を重なってショットで倒したら、右上に動きながらレイピアで撃ち込む。ブエルも重なって倒し、ワインダーに覚聖死界を合わせて金塊回収。

ザコはほとんどが右側に出現。中ボスの右寄りに位置して、きっちり破壊しよう。金塊は250程度回収できるぞ。

第二形態

レイピアで撃ち込んで倒す。自機のやや前方に視点を置き、分裂弾を左右に小さな動きで避けよう。中央よりも左右にずれた場所の方が分裂弾をかわしやすい。

中ボスの正面からずれた位置のやや上寄りに位置取りし、できるだけ上下の動きで済むように意識してかわそう。

POINT 金塊が足りなければヴァースキで稼ぐ

覚聖絶死界ポイントとなる2機目のヴァースキまでに、聖霊石と金塊をそれぞれ500ずつ集めておきたい（金塊は450程度でも大丈夫）。中ボスを倒した時点で金塊が足りなければ、1機目のヴァースキの台座を覚聖死界で倒そう。このときザコを巻き込み過ぎたり、死界を切るのが遅いと、聖霊石を500に戻せなくなるので要注意。

ヴァースキの台座で100強の金塊をためられる。なお、中ボス第二形態は金塊変換率がさらに悪いので狙わないこと。

覚聖絶死界ポイント2　ボスまで絶死界を展開する

2機目のヴァースキの砲塔を破壊後、500ずつため込んだ聖霊石と金塊を全放出。ボスまで覚聖絶死界を展開し続ける。時間を稼ぐためにヴァースキを引き付け過ぎると弾が消え、左から来るハルバスが飛び去ってしまうので気持ち早めに。ハルバスは画面内にとどまる時間が長いほど弾が増えるので、ソーマ兵と二連装砲台を活用しよう。

なお、ボス戦は聖霊石が0スタートでも十分稼げるので、聖霊石が尽きても気にしなくていい。

2機目のヴァースキの台座を破壊したら覚聖絶死界を展開。引き付け過ぎず早めに。

ショット連射ボタンを軽くたたくと単発ショットを撃てる。ポンポン押しながらゆっくりハルバスを倒そう。左右のソーマ兵と砲台も一気に倒し過ぎないように。

聖霊石＆金塊が足りない場合

パターンが崩れるなどして、2機目のヴァースキまでに聖霊石と金塊を500ずつ集められなかったときは、ケツ合わせで覚聖絶死界を展開しよう。ボス直前になるほどハルバス編隊の間隔が早まるので、この前に覚聖絶死界が切れてしまうと大損なのだ。

ライフが少ないときにパターンが崩れたら、ボスを安全に倒すために聖霊石と金塊を抱え込んでいくのも手だ。

前半で無理をせず後半を安定させる？

覚聖絶死界ポイント1で述べたように、前半のブラフマーで覚聖絶死界を使った場合は金塊にほとんど余裕が無い。後半のハルバス地帯を安定させたければ、ブラフマーに覚聖死界を使って金塊を補充しておくのが無難。前半で狙うのはそれからでも遅くない。

3機のブラフマーと中ボスの第二形態に覚聖死界を使えば、金塊にはかなり余裕ができる。聖霊石も500までたまるぞ。

	ズー
	ガルラ
	ドヴェルグ
	ハルバス
	ブラフマー
	マカラ

→はその敵の動きを示す矢印です。

BOSS

ボスまで絶死界を展開

ハルバスを引き付けて1機ずつ倒す

覚聖絶死界ポイント2

覚聖死界で金塊を少し稼いでもいい

金塊が足りなければ台座を覚聖死界

画面右に陣取り、レイピアできっちり倒す

覚聖絶死界ポイント1

覚聖死界ポイント1

ガルラ×4を先に撃つ（隠れる前に）

斜めに動く前に、画面上を横切りながら倒す

START

	ブエル		二連装砲台
	アンドレアルフース		ヴァースキ
	グリフィン		ソーマ兵

Stage4 New ENEMY　初出エネミー

名称	汎用戦闘機ハルバス			名称	中型機甲艇ブラフマー		
得点	810	分類	ザコ	得点	21930	分類	通常敵
聖霊石	1	金塊	0	聖霊石	3	金塊	2

名称	重戦車ヴァースキ（砲台）			名称	重戦車ヴァースキ（土台）		
得点	6330	分類	通常敵	得点	14560	分類	通常敵
聖霊石	2	金塊	1	聖霊石	2	金塊	1

表の見方：分類は覚聖破壊時のカウンター減少値を示し「ボス>中ボス＝通常敵＞ザコ」の順に減少値が増加します。聖霊石と金塊は基準値でボーナス分を含みません。

Stage-4 BOSS マダラ専用合身甲冑 アスモデウス

あのステージ2ボスが完全変形バージョンで再登場。見た目で惑わされると痛い目に遭うぞ!

■BOSS DATA

名称	得点/分類/聖霊石/金塊
第一形態	300,000点/ボス/36/35
第二形態	400,000点/ボス/36/35
第三形態	500,000点/ボス/36/35
第四形態	600,000点/ボス/36/35
第五形態	800,000点/ボス/56/55

■BOSSパーツ DATA

名称	得点/分類
A三連機関砲ガーブ	400,000点/ボス
B弾頭発射装置ワーウルフ	1,000,000点/ボス
C古代銃ベルフェーゴ	2,000,000点/ボス

ボスパーツの扱いについて

ステージ4のボスは、高得点の破壊可能パーツが合計六つある。とはいえ、第四形態～第五形態のBとCパーツを破壊すると、攻撃が難しくなるので要注意! また、覚聖時のパーツ破壊で変換可能な中ボスと違って、ステージボスだと金塊or弾幕変換が起きない。

稼ぎパターンの基本方針

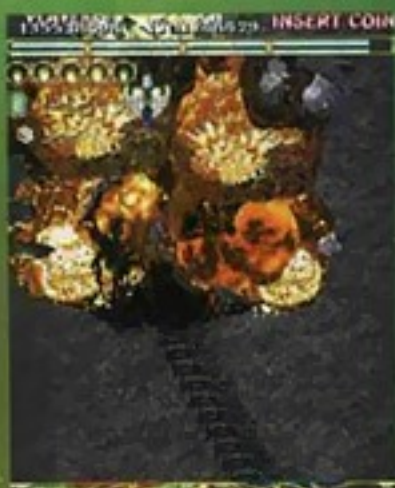
前作でステージ2の中ボスだったが、ステージボスに昇格したことで多彩な攻撃バリエーションを備えた強敵に生まれ変わった。稼ぎの基本方針は、第三形態と第四～第五形態でのパーツ破壊に加えて、第四形態と第五形態で合計2回の絶死界を展開というもの。多少ミスしても3,000万点以上(ボス破壊点込み)がスコアに加算される重要な絶死界ポイントとなる。

しかも地上物扱いのボスなので、本体に重なってのショット破壊が可能。第一形態でショット破壊から聖霊石を回収すれば、それだけで十分なスコアを稼げる。具体的なやり方は比較的簡単。出現直後は本体に重なってレイピアで撃ち込み、その後は自機狙いの連射弾を下がって避ける。2ループ目の扇状弾と避けた自機狙い弾の間を通って側面から重なっていくだけでOKだ。ある程度の練習は必要になるが、移動速度や攻撃力に関係無く全キャラ共通で可能な戦法なので試してみよう。また、性能で若干のキャラ差はあるが、タテハとアサギでも下記の稼ぎパターンを実行していけるぞ。

自機狙いを右側に誘導して、扇状弾が広がる前に外回りで重なろう。

第二形態はループの最後に死界を展開して350前後の金塊を回収!

第一形態 聖霊石回収

耐久力が低い第一形態の攻撃は、扇状弾(3連発射×2セット)→自機狙いの連射弾(1→3→5WAY)の繰り返し。ほぼ一瞬で片付けられるが、聖霊石の回収を考えればダメージを与えてからのショット破壊が基本。ダメージ調整を済ませた後は、自機狙い弾を移動方向と逆に回避→扇状弾のすき間を直線で抜けて、ボス本体に重なっていくのがオススメだ。

重ねショットで倒せば覚聖カウンタが148も回復する。

第二形態 覚聖死界

第二形態のスタート直後は、まずパーツの3WAYに注意して片側を破壊する。続いてボス本体が広角弾幕を放つので、大きく開いたすき間で回避に専念。反対側パーツの連射弾に注意しながら破壊しよう。以降は難しい弾幕が特に無く、アゲハなら左右砲台からの複合弾幕辺りでダメージ調整が完了。4セット目の扇状弾(丸弾)で、金塊カウンタを回復しよう。

パーツ攻撃中に片側を壊すと弾数が増えるので要注意。

第三形態 聖霊石回収

最初の攻撃パターンは派手だが、パーツ間のけん引レーザーが撃ち出す、等間隔の連射弾(丸弾)に注意すればOK。後部パーツの連射弾にはすき間が無いので、前部パーツ側に向かって移動しよう。続く右回りの変則連射弾は、正面で撃ち込みながら間を抜ければ問題無し。アゲハでレイピアを撃ち続ければ、次の攻撃パターンに切り替わった瞬間に倒せてしまう。

アサギだと時間がかかるが、以降は特に難しい弾幕無し。

第四形態 覚聖絶死界ポイント

左右砲台から扇状弾の回転撃ちが続いて、その次の攻撃パターンが絶死界ポイント。具体的には後部パーツ×2個をリング弾&扇状弾中に破壊して、本体撃ち込み→絶死界となる。ただし、3番目の攻撃パターンは、パーツ破壊で弾幕が強化されて難度がアップ。そのため、安全に稼ぐなら破壊タイミングをずらそう。具体的には、1～2番目でパーツに撃ち込みダメージ調整→3番目は本体に重なって撃ち込み、左右ではショットを封印。1ループさせた1～2番目でパーツを破壊していこう。

1ループで両パーツ破壊↓絶死界が理想。連射弾ワインダーが正面に来るタイミングなら900万点前後入る。

パーツ破壊前は中央に重なって、自機狙い弾を誘導して撃ち込み。ワインダーが来たら反対側に出て回避だ。

第五形態 覚聖絶死界ポイント

最終形態の攻撃パターンは、自機狙いの5WAY+垂直軌道増殖弾×2(パーツ攻撃)が基本形。銃パーツを破壊すると、本体から斜め軌道の増殖弾×4が加わって、両側パーツ破壊で斜め軌道増殖弾×8に変化。当然、両側パーツ破壊→撃ち込みからの絶死界が最も高倍率を狙える。

ただし、アゲハ以外だとスタート直後にパーツ×2個の破壊ができない。多少の慣れは必要だが、片側を破壊した後は、垂直軌道の増殖弾に注意しながら逆側パーツを取ろう。

クリア重視なら、片側パーツだけを壊す倒し方がオススメ。増殖弾の軌道が交差しないので回避しやすいぞ!

両側パーツ破壊後は、下方向に避けると詰みやすいので注意。自機狙い弾も誘導可能な斜め移動を忘れずに。

今年の冬はこれで決まり！ コスチュームコレクション2006!!

SEGA GOLF CLUB Version 2006™ NEXT TOURS

今回は本作の魅力の一つであるコスチューム、特にテーマが決まっていてイカしてるものをご紹介するぞ。ギャラリーの目を引き付けるだけでなく、全国データ対戦をしたプレイヤーを自分のゴーストデータでうらやましがらせてやろう。

セガ ゴルフクラブ バージョン 2006 ネクスト ツアーズ
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ゴルフ
■操作方法：タッチパネル＋クラブスイッチ
■発 売 日：2005年12月下旬(稼働中)
■使用基板：CHIHIRO™

Text：カイゼルちくわ

セットコスチューム紹介
アピール度大幅アップ！

セットコスチュームとは、複数の部位に同じテーマを持った装備品を身に付けることにより、普通のコスチュームとは一味違う外見を手に入れられるアイテムなのだ。ドレスルームで選択したときに「～セット」と説明が無くても、組み合わせることでセットになるものが多数存在するぞ。

入手方法はさまざまだが、入手方法はさまざまだが、基本的にはいろいろなモードで優れたスコアを出すことが、近道なのだ。

男性キャラクター用

頭 アイスホッケーヘルメット
上 アイスホッケーウェア
下 アイスホッケーパンツ
夏場は暑そうなアイスホッケー装備。雪の日なら逆にスコアが良くなるかも知れないぞ！

頭 王冠(新・王冠)
上 王様の服(新・王様の服)
下 かぼちゃパンツ(新・かぼちゃパンツ)
王様コスチュームはゴージャスの一言！　かぼちゃパンツは王家の証なのですよ(?)。

頭 パイレーツハット
上 海賊の服
下 海賊のズボン
どこから見ても立派な海賊。七つの海に加えて、世界各地のゴルフコースも股にかけろ！

頭 格闘家ハチマキ
上 格闘家の柔術衣
下 柔術衣のズボン
『VF』シリーズの顔、アキラがゴルフ界に乱入!?　でもスニーカーはどうなんだ？

頭 サバイバルメット
上 サバイバルジャケット
下 サバイバルパンツ
どう見てもミリタリーなこのコスチューム。ゴルフ場もまた、戦場ということか……。

頭 ケトルハット
上 チェインメイル
下 アイアンブーツ
古代ローマを連想させる兵士コス。この時代にもゴルフってあったんですね先生！（違）

頭 バイキングメット
上 バイキングの服（上）
下 バイキングの服（下）
西欧の海人、バイキングも紳士の球技に参戦。重そうな斧でやたら飛距離が出そう？

頭 葉隠れ忍者頭巾
上 葉隠れ忍者服
下 葉隠れ忍者ズボン
『VF』からはカゲも参戦の模様！　って、忍者がこんなに目立っていいんですか？

頭 アナーキーモヒカン
上 ノットデッド皮ジャン
下 ノーフューチャーパンツ
燃えるようなモヒカンはパンク魂の現れか!?　熱いビートでゴルフ界の常識をブッ壊せ！

頭 武者兜
上 武者鎧
下 武者の脛当て
武者ルックで気分は将軍様！　振りかざした刀がかなり危険な気が……ご乱心ですか!?

頭 ポリス帽
上 ポリス服
下 ポリスズボン
かなり威圧感のある警官コスチューム。フェアプレイをしないと即、刑務所送りに!?

頭 レーサー格闘家ヘアー
上 レーサー格闘家の服
下 レーサー格闘家のズボン
紳士のたしなみとして、あのジャッキーがゴルフを!?　密かにセレブリティですしね！

頭 —
上 絢爛豪華服
下 絢爛豪華ズボン
古き良き時代のスターコスチューム。土曜の夜じゃなくてもロケンロールでヒーバーだ！

頭 ジャスティスグラス
上 ジャスティスジャケット
下 ジャスティスパンツ
あのバーチャコップがゴルフ界に派遣!?　E・S・Modeでナイスショットも楽勝？

頭 野球ヘルメット青
上 野球ユニフォーム青
下 野球ズボン青
アトランタ・ブレイブス風のメジャーリーガー衣装。ホームランとO.B.は紙一重ですが！

頭 野球ヘルメット赤
上 野球ユニフォーム赤
下 野球ズボン赤
こちらは広島カープ風！　胸の「SG」マークは、やっぱり「セガ」「ゴルフ」の略か？

頭 —
上 レッドコブラズタンクトップ
下 レッドコブラズハーフパンツ
このコスチューム、NBAのクリッパーズか!?　とりあえずクラブが違和感ありまくりの予感。

頭 —
上 ブルーウルブズタンクトップ
下 ブルーウルブズハーフパンツ
水色が眩しいバスケ衣装。これに昔のレイカーズを想う人はゴルフよりバスケをやるべき。

頭 —
上 ガイコツスーツ上
下 ガイコツスーツ下
某戦闘員や、某骨のロックを連想させる服装。アクセサリーのガイコツメイクで完璧！

頭 —
上 カウボーイシャツ
下 カウボーイパンツ
まさにカウボーイといった感じの衣装。西部劇の早撃ちはゴルフの世界でも有効なのか!?

頭 サンタ帽子
上 サンタの上着
下 サンタズボン
クリスマスといえばサンタコス。男性が着るのが本来の形ですが、あんまりうれしくない？

女性キャラクター用

頭	アイドルハット	
上	キュートアイドル	
下	ステージスカート	

時代のニーズに応えた、癒し系アイドル風コスチューム！　あれ、スカート透けてません？

頭	アラビアンスタイル
上	アラビアンな服
下	アラビアンなズボン

エキゾチックなアラビアンコスチューム。この衣装の眼福で、千夜一夜の練習も平気!?

頭	ブロンドポニーテール
上	女闘士のノースリーブ
下	女闘士のズボン

『VF』界では兄ともどもセレブなサラ嬢。ゴルフではやはりフラミンゴ打法を？（何）

頭	和風ポニーテール
上	合気柔術の服
下	合気柔術の袴

『VF』界を代表する和の華、葵嬢参上！　合気柔術の極意はゴルフにも通用するのか？

頭	功夫お団子ヘアー
上	燕青拳の服
下	燕青拳パンツ

どこから見ても『VF』シリーズのパイ・チェン嬢？　靴まで完璧に本人と同じです！

頭	ナースキャップ
上	ナース服
下	ナーススカート

純白の天使、ゴルフ場に降臨!?　これでラウンド中にいくらケガしても全然平気のはず！

頭	ポリスウーマンの帽子
上	ポリスウーマンの服
下	ポリスウーマンスカート

美脚が眩しい婦人警官コス。ぱっと見、駐車違反の取り締まりでもしているかのよう？

頭	魔術師の帽子
上	魔術師のローブ
下	魔術師のズボン

いかにも魔法使い然としたコスチューム。ゴルフで魔法を使うのは、もちろん反則ですが。

頭	レースカチューシャ
上	メイド服
下	メイドスカート

一部のお兄さん方の夢、メイド服！　今時の家事手伝い業にはゴルフスキルも必須です。

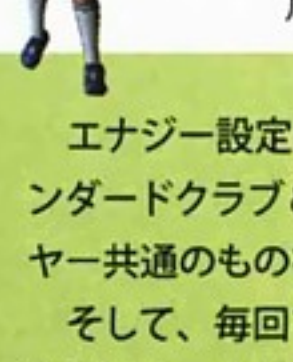
頭	スポーティポニーテール
上	ラクロスポロ
下	ラクロススカート

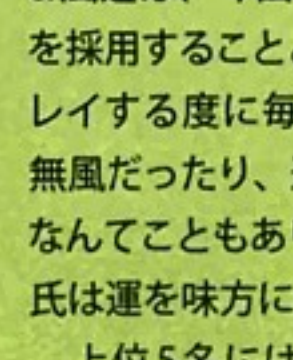
スパッツまで完備したラクロスコスチューム。青春あふれる学園生活を連想させます！

頭	気合いハチマキ
上	特攻レディース服
下	特攻レディースズボン

今にも「夜露死苦ぅ！」とか言いそうな特攻服！ゴルフ場はラスト・ブロンクスだったのか!?

頭	葉っぱの冠
上	ココナッツブラ
下	常夏の腰みの

常夏の島風アロハな衣装。情熱的なフラダンスの動きで、下半身強化間違い無し！（嘘）

頭	―
上	OLスーツ上
下	OLスーツ下

知的なメガネとタイトスカートが光るOLさん。でも手に持っているのは竹刀……なぜ？

頭	ピンクナースキャップ
上	ピンクナースの服
下	ピンクナーススカート

ほんのり桜色になり、ナース服のエロかわいさアップ。OB癖をぜひ治療してください。（無理）

頭	―
上	セーラー服
下	セーラースカート

ゴルフ場ではちょっと浮きそうなセーラー服姿。学生さんはゴルフもいいけど勉強もね！

頭	ソフトボールヘルメット青
上	ソフトボールユニフォーム青
下	ソフトボールパンツ青

男性用の野球コスに対し、女性にはソフトボールの服が！　これでだれでも強打者に？

頭	ソフトボールヘルメット赤
上	ソフトボールユニフォーム赤
下	ソフトボールパンツ赤

こちらは赤を基調としたソフトボールコス。日本代表を連想させるけど、ちょっと違う？

頭	―
上	レッドチアリーダー
下	レッドチアリーダースカート

赤いチアガールコスはどことなくセクシー？スカートが短か過ぎるのはむしろ強みで

頭	―
上	ブルーチアリーダー
下	ブルーチアリーダースカート

爽やかテイストのチアガールコスチューム。むしろキャディーさんに着て応援してほしい!?

頭	―
上	カウガールシャツ
下	カウガールスカート

ヘソ出しが眩しいカウガールコスチューム。カラミティ・ジェーンばりのカッコよさです！

頭	クールアイドルハット
上	クールアイドル
下	クールステージスカート

カワイイ中にもクールビューティーが光る衣装。いわゆるツンデレってヤツでしょうか？（違）

頭	サンタ帽子
上	サンタの上着
下	サンタズボン

鮮烈な赤が映える女性サンタコス！　冬の風物詩と言っても過言ではないのです。多分。

頭	―
上	小悪魔スタイル
下	小悪魔なセクシータイツ

魔界の使徒といわんばかりの衣装。アクセサリーの小悪魔メイクでキモかわいさアップ!?

第二回アルカディアオープン開催決定！

お待たせした！　第二回アルカディアオープン開催だ!!　簡単にルールを紹介するぞ。

使用するのは各コースの18番ホールで計5ホールとなっている。コース順はシーサイドリゾート、バリハイ ゴルフクラブ、フェニックス カントリークラブ、太平洋ゴルフクラブ 御殿場コース、セントアンドリュースとなっており、難度が高いのはバリハイ ゴルフクラブとセントアンドリュース。どちらもハイスピンのお世話になりそうだ。

エナジー設定は5固定で、クラブとボールはスタンダードクラブ＆ボールを強制装備とし、全プレイヤー共通のものを使ってもらう。

そして、毎回プレイヤーを悩ませてくれる風向き＆風速は、今回は初の試みとなる「完全ランダム」を採用することとなった。なんと風速も風向きもプレイする度に毎回変わってしまうのだ。全ホール無風だったり、逆に強風のアゲインストばかり……なんてこともありえるかもしれない。プレイヤー諸氏は運を味方に付けて大会に臨んでもらいたい。

上位5名にはレアアイテムをプレゼント！　さらに上位入賞者だけでなく、順位がキリ番（111、333、555、777）のプレイヤーにもアイテムが贈られるので、積極的に参加してもらいたい。もちろんアルカディアからの記念品もアリだ!!

大会ルール

■開催期間：2006年2月17日（金）～2月26日（日）
■コース：各コースの18番で5ホールを構成
■勝敗の決定：5ホールのトータルスコアで決定（スコアが同じ場合はポイントで優劣を決める）
■風向き＆風速：完全ランダム
■エナジー設定：5
■装備：スタンダードクラブ＆ボールを強制装備
■大会HP：【http://sega-golfclub.com/】
■結果発表：【速報】大会HPにて。【詳報】アルカディア5月号（3月30日発売予定）
■記念品について：【1位】アルカディアオリジナルトロフィー、アルカディアオリジナル図書カード、特製メモパッド。【2～5位、111、333、555、777位】アルカディアオリジナル図書カード。
※1位は特別称号とゲームで使用するレアアイテムが、2～5位と各キリ番順位ではアイテムが獲得できます。
■注意事項：入賞者への記念品発送には、ICカード裏面に書かれているシリアルナンバーが必要になります。大会に参加したICカードは無くさないようにしてください。

BASEBALL HEROES™

ベースボールヒーローズ ©2005 KONAMI

昨年の稼動開始以来、全国各地のプレイヤー同士でウワサとなっている超レアカードの秘密をついにスクープ！　さらにスペシャルカードも、前号に続き残りの24種類を一挙に大公開。さあ、とくと拝んで読むべし！

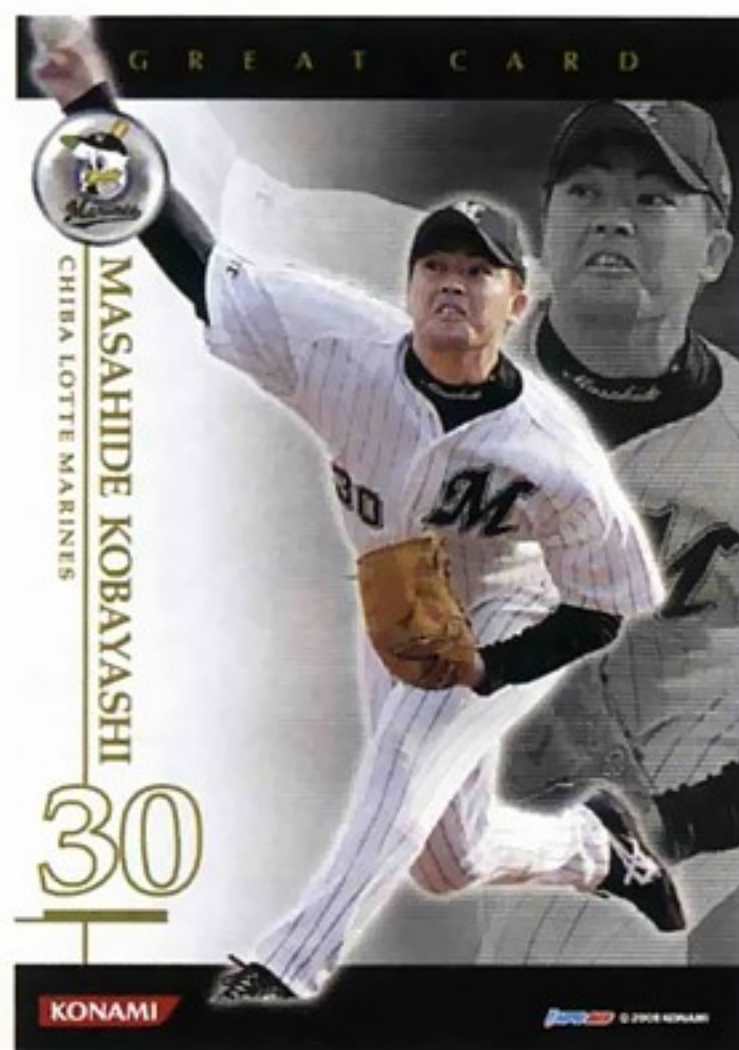
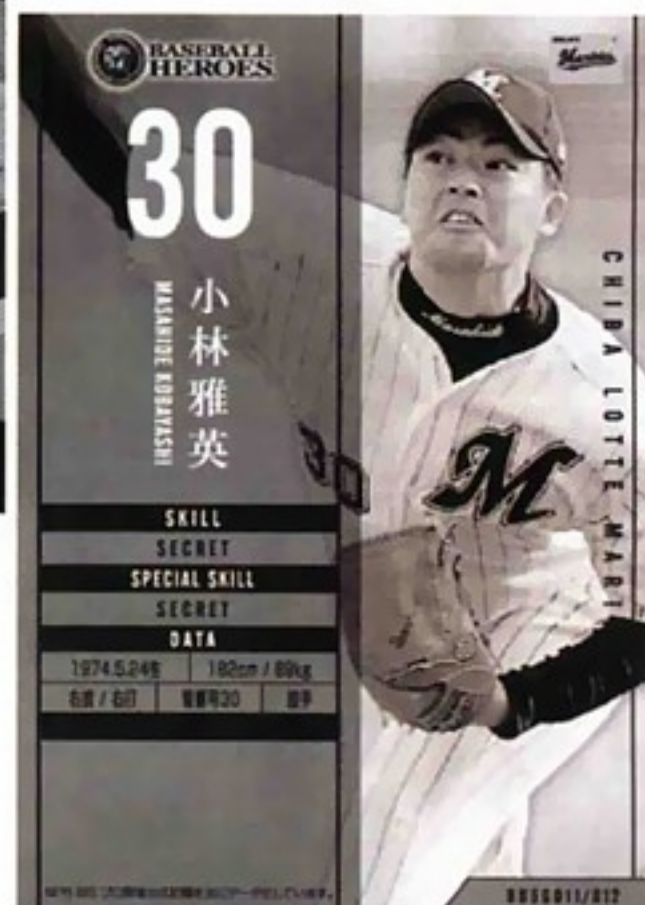
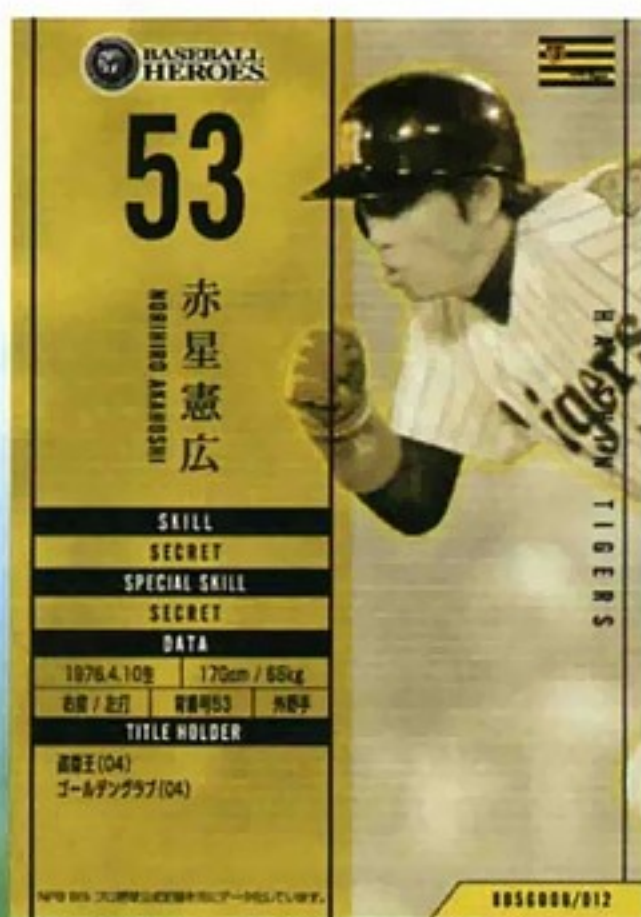
ベースボールヒーローズ
■メーカー　：コナミ
■ジャンル　：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2005年11月中旬（稼働中）
■使用基板：ー

Text：たてしゅ

本作に登場するトップカテゴリーのカード
グレートカードを公開！

本作品に登場するトップカテゴリーのレアカードは、その名もグレートカード！　各球団ごとに1名ずつ、合計12種類が存在するのだ。
その名の通りでなかなか出現しないカードだが、もし幸運にも入手することができたなら、必ずやチームの大きな戦力となってくれることだろう。カードのデザインもカッコよく、まさにグレート!!

赤星 憲広　阪神 タイガース

3年連続となる盗塁王のタイトル、および打率3割をクリアした実力は折り紙付き。トレードマークの赤い手袋とリストバンドを身に着けて、悲願の日本一を目指し新しいシーズンも熱狂の甲子園を疾走する！

小林 雅英　千葉 ロッテ マリーンズ

チーム不動のクローザーとして、31年ぶりとなる日本一および初代アジアーの達成に大きく貢献。来るワールドベースボールクラシックでも、日本代表の守護神としての重責を担う。ゲーム中でもその火消しっぷりを発揮するのか!?

グレートカードの秘密とは!?

カードを見てもらえば分かると思うが、グレートカードには能力値が記載されていない。しかもカードの裏面を見てみると、スキルおよびスペシャルスキルもすべてシークレットとなっている。
では、同じ選手のノーマルカードとスキルや能力値は違うのだろうか？　その点について発売元のコナミさんに聞いてみたところ「詳細はお答えできません。それは引いて実際に使ってみた人のお楽しみということで」とのこと。
と、いうことで、現状はグレートカードとそうでないカードとの違いは自分で研究するしかない。手に入れた人はぜひチームに組み込んで、使ってみてほしい！

今日のお立ち台
どんな選手が登場するのか？　そしてその能力はどれくらいなのか？　依然として謎の多いグレートカード。そのグレートカードの各種スキルは、ノーマルのカードと並行して使いながら調べていくといいだろう。ただし、両方とも持っていなければ不可能なのだが……。また、カードを代えるごとに経験値がリセットされてしまうのでご注意を！

スペシャルカード24選手を一挙に公開！
パシフィックリーグ 編

西武 ライオンズ

豊田 清
安定感抜群の投球でチームを支えるクローザー。ゲーム中でも「守護神降臨パフォーマンス」は移籍先でも見ることができるか？

和田 一浩
パンチ力のある打撃でチームを引っ張るご存知「ベンちゃん」。昨シーズンは右打者として、先輩の辻以来となる首位打者を獲得。

福岡 ソフトバンク ホークス

三瀬 幸司
ルーキーイヤーにいきなり新人王と最優秀救援投手をダブル受賞。今年は不完全燃焼に終わった昨シーズンのリベンジを誓う。

川崎 宗則
俊足巧打の切り込み隊長。甘いマスクで女性ファンからの人気も高く、本拠地のヤフードームで受ける声援の大きさは絶大！

千葉 ロッテ マリーンズ

初芝 清
チーム最古参の大ベテラン。代打の切り札として、あの激闘のリーグプレーオフで見せた奇跡を、ゲームでも巻き起こせ！

李 承燁
シーズン56本塁打のアジア記録を持つ左の大砲。日本の野球にもすっかり慣れて昨年は30ホーマーを放ったが2005年で退団。

東北楽天ゴールデンイーグルス

山﨑 武司
中日時代にはホームラン王を獲得した経験もあるベテラン。新チームの初代四番打者という重責を担い、一塁手としても奮闘した。

磯部 公一
チームリーダーとして攻守にわたり大活躍。楽天からオールスターゲームに選出された第一号選手としても後世に名を残した。

北海道 日本ハムファイターズ

横山 道哉
2004年に最優秀救援投手のタイトルを獲得し、不動のクローザーとして定着。球威のあるボールで相手打者をねじ伏せる！

SHINJO
チャンスになればなるほど力を発揮するミスターお祭り男。強肩を生かした必殺のレーザービームで、ランナーの進塁を許さない！

オリックス・バファローズ

JP
2002年には最多勝と最多奪三振のタイトルを受賞。オリックスを退団し、今年はどの球団へ行くのだろうか？

村松 有人
ホークス時代からの持ち味である俊足と堅実な守備は今も健在。ゴールデングラブ賞二回、盗塁王とベストナインの受賞歴を持つ。

今日のお立ち台
わずかではあるが、スペシャルカードの使用感をお伝えしよう。筆者が現在チームに組み込んでいるスペシャルカードは、SHINJO選手と渡辺俊介選手の二人。まず前者は強肩でランナーをアウトにするのがいい感じ。後者は遅〜い球でタイミングをずらし、打者を打ち取ってくれる。両選手とも使っていて非常に気持ちいいぞ！

スペシャルカード24選手を一挙に公開!

セントラルリーグ 編

横浜 ベイスターズ

三浦 大輔

抜群のコントロールに加え、球威もスタミナも高水準。先発ローテーションの軸としてぜひ起用したい、頼れる右のエースだ!

佐々木 主浩

2005年で惜しまれつつ引退。メジャーでも通用したフォークボールのキレは、長くファンの間で語り継がれることだろう。

中日 ドラゴンズ

タイロン・ウッズ

2003年から2年連続でホームラン王を獲得。右バッターだが、ライトにも特大のホームランが打てるパワーと技術は圧巻だ。

福留 孝介

強肩と高い打撃センスを兼備。2002年には首位打者のタイトルを獲得。松井秀喜の三冠王を阻んだのは、この男だ!

阪神 タイガース

金本 知憲

広島時代からの連続試合フルイニング出場記録を現在も継続中の鉄人。この勢いで、先輩の衣笠氏が持つ記録をも超えるのか!?

桧山 進次郎

15年目のシーズンを迎えるベテラン。彼の活躍でチームを悲願の日本一へと導くシーンを、全国の猛虎ファンは待っている!

広島東洋カープ

黒田 博樹

2005年のシーズン最多勝投手。アテネ五輪、そしてワールドベースボールクラシックの日本代表にも選ばれた実力派だ!

前田 智徳

あのイチローをして「天才」と言わしめる左打者。打撃タイトルの受賞歴はないが、2005年は自己最多の32本塁打を放った。

読売 ジャイアンツ

清原 和博

2000本安打に続き、通算ホームラン数500本の大台もクリアした。2006年は巨人を離れオリックスに入団。

ローズ

セ・パ両リーグでホームラン王を獲得したスラッガー。10年間で通算360ホーマーを放ったが、2005年で巨人を退団。

ヤクルト スワローズ

五十嵐 亮太

150キロを軽々と超える豪速球が代名詞。チームメイトの石井弘寿とともに「ロケットボーイズ」と呼ばれ、絶大な人気を誇っている。

ラミレス

チームの頼れる四番打者。ホームランを打った後、カメラに向かって行なうユニークなパフォーマンスはゲーム中でも見られるか?

今日のお立ち台

先月号と今月号、二カ月がかりでスペシャルカードの全48種類を公開したけど、キミは何枚集められたかな? 枚数が多いので、プレイヤー仲間と野球談議をしつつ、トレードして気長に楽しむといいだろう。また、レアカードばかりではなくノーマル(黒&白)カードを組み込んだチームも試してほしい。意外な選手の、意外な発見があるかもしれないぞ!?

三国志大戦™ 乱世の群狼

SANGOKUSHI TAISEN

Text:カイゼルちくわ　協力:村雨、fan114　本記事はVer.1.12を元に構成しています。

乱世に動きあり！ 変更点を把握してから参戦すべし!!

これまでで最大の変更を行なっていると思われるVer.1.12。「できた」ことが「できなくなった」今、新たな戦術を模索する必要があるぞ。

三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.12)
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

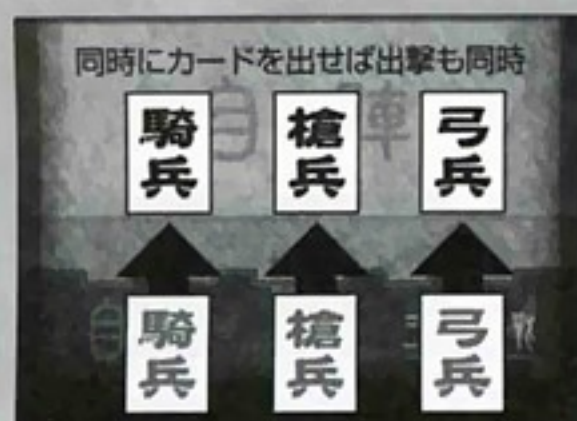
記事中では、レア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】　アンコモン(色:黒)=【UC】　レア(色:銀)=【R】　スーパーレア(色:金)=【SR】
またVer.1.10において、Ver.1.003から居た武将と同一人物で同レア度のカードが追加されています。
そのため本記事内では、Ver.1.10で追加された方のレア度表示には【○○2】と記しています。
従来のスーパーレア劉備=【SR】劉備　Ver.1.10で追加されたスーパーレア劉備=【SR2】劉備

システム変更点について

殿、まずはこちらをご覧ください！　調整で軍を動かしやすくはなりましたが、攻撃面・防御面で有効だった技が……！

システム系変更点一覧
①全兵種の出撃速度を統一
②帰城に要する時間を短縮
③城への出入りをミニマップでも表示
④反計可能時間短縮
⑤撤退中の部隊の復活方法を調整
⑥弓兵の攻城ダメージ減少
⑦自城突撃が弱体化
⑧無敵槍部分のダメージ減少(迎撃時除く)
⑨接触のダメージが減少
⑩「連環の法」の効果時間短縮
⑪「車輪の大攻勢」の武力上昇値減少
⑫大車輪の性能変化

①全兵種の出城速度を統一

前Verまでは、各兵種ごとに城から出るまでの時間が異なっていたが、Ver.1.12から全兵種の城から出るまでの時間が統一された。どうやら弓兵と槍兵の間くらいの早さになっているようだ。どの兵種も相手の攻城ゲージが出てから出城しても、攻城阻止はできなくなっているぞ。

騎兵・槍兵・弓兵の出撃タイミングが一緒になり、反計対策には有効ともいえる。弓兵も出城が少しだが遅くなっている。とにかく相手の攻城はゲージが出る前に止める必要がある。

②帰城に要する時間を短縮

カードを自城に戻してから、画面内の部隊が帰城する時間が短くなった。鈍足兵種は帰城しやすくなったが、自城乱戦・自城突撃などのいわゆる「もぐり」系テクニックが難しくなっている。

③城内の出入りをミニマップでも表示

自陣に居る部隊のカードを自城に戻したときに、帰城する動きも表示されるようになった。

④反計可能時間の短縮

「反計可能」と画面に表示されてからの計略ボタン受付有効時間が短くなった。

⑤撤退中の部隊の復活方法を調整

撤退した部隊を一度でも自城内に入れれば、その後カードを城外に出しても、部隊は自城から動かずカウントが1まで減る(その後、カードを自城に戻せば復活)。自城前の乱戦時には、撤退中の部隊は重宝するだろう。

⑥弓兵の攻城ダメージ減少

槍兵よりも移動力が高いため、実は攻城機会が多かった弓兵は、騎兵と槍兵の中間というくらいまで攻城ダメージが減少。

⑦自城突撃が弱体化

強力な防衛手段として確率されていた、騎兵の自城突撃がついに弱体化。一番きついのは攻城ラインギリギリに居る相手槍兵の無敵槍を、自城突撃でスカせなくなったことだ。相手騎兵の突撃に対して無敵なのはこれまで通りといえる。詳しい検証結果は続報を待っていてほしい。

⑧無敵槍部分のダメージ減少(迎撃時除く)

発見されて以来、猛威を奮っていた連続槍(槍ワイパー)は無敵槍部分のダメージが大幅に減ったため弱体化している。高武力槍による即時せん滅が主力だったデッキは苦労するだろう。

⑨接触時のダメージが減少

お互いの部隊が接触したときに計上される接触ダメージは、接触→離脱を繰り返すと連続してダメージが与えられ(連続乱戦)、武力差が大きい状態だと武力が低い方が短時間のうちに撤退させられてしまう。この接触時に入るダメージが、若干減少した。これにより、今までは騎兵で弓兵を追い掛けてすぐに倒せたが、本Ver.では城まで逃げられてしまうといった事態も起こりうる。

相手の逃げる役を武力5の弓兵、自軍の追撃役を武力8の騎兵にして実験したところ、真ん中よりも自陣側に居る状態で弓兵に騎兵で突撃したのち、帰城しようとする弓兵を騎兵で追い掛けたが倒せなかった。

⑩「連環の法」の効果時間短縮

「再起の法」をしのいで、最強兵法との呼び声も高かった「連環の法」。残念ながらというか、とうとう効果時間が短縮させられた。使ったはいいが、攻城に結び付かない場合もあるので、効果時間のカウントを把握しておこう。

⑪「車輪の大攻勢」の武力上昇値減少

……まぁ、あまり使われていないので「ふ～ん」くらいにしか感じないかも。後述する「大車輪」系計略の回転する無敵槍が大きくなっているので、その分武力上昇を抑えたというところだろう。

⑫大車輪の性能変化

①車輪の効果範囲が拡大

とにかく広い。3部隊が車輪状態なら、騎兵の機動力でも脇をすり抜けることは無理！

一目で「何かデカくねぇ!?」と驚くこと間違い無し(笑)。三部隊が車輪状態になれば、戦場の横幅いっぱいに広げられるのですり抜ける余地無し!!　一気に戦線を押し上げられるようになった。

②乱戦中でも迎撃可能

車輪大好きっ子に言わせると「遅い！」と怒られそうな変更点。もち攻城中も迎撃可能です!!

待望の仕様変更。車輪好きにはたまらない変更点だ。1部隊でも相手が騎馬メインのデッキなら脅威となること間違い無し。三部隊も車輪状態になれば、相手の騎兵にできるのは帰城くらい。

この変更点により、これまで冷遇されていた【R】関羽の存在が気になるところ。敵陣に攻め込んでから、3～4体で車輪状態になれれば相手の突撃を全く警戒する必要が無いので心強い。

とはいえ、やはり移動力の低さと、ダメージ&妨害計略への対処が悩みどころ。車輪が広くなったことが、柵弓デッキに対してどれほどのプレッシャーになるのかも期待が薄い……。

計略変更点解説

殿、大変です！　これまで通り強い計略はほとんどありません!!　取り急ぎ変更点を把握しましょうぞ!!

涼

あまりにも使われていなかったせいか、全体的にプラス調整。

注目は【SR】董卓の暴虐なる覇道。城ゲージの減少量が結構減り、収支が釣り合いやすくなった。Ver.1.11で、董卓を使って勝てる人なら、より強くなること間違い無し。

Ver.1.11でも密かに強いと目され、西涼軍であるため日の目を見なかった人馬一体は効果時間が延長。神速戦法の立場が無い。い、いいのかなこの調整（汗）？　そして本作史上、瞬間最大破壊力を記録するであろう計略が、【R2】馬超の全軍突撃。効果時間がシャレにならない長さになって、移動力も上がっている。神速デッキを使える人ならぜひ挑戦してもらいたい。

とはいえ全体の知力が低めで、妨害・ダメージ計略に弱いのは変わらず。やられるまえにやれ！

計略名	使用武将	変更内容
天下無双・改	【SR】呂姫	武力上昇増加、兵力回復量やや増加、効果時間延長
暴虐なる覇道	【SR】董卓	城ダメージ減少
陥陣営	【UC】高順	城攻撃力増加、効果時間延長
飛翔降臨	【R】呂布	効果時間延長
悪逆無道	【C】臧覇ほか	武力上昇増加
人馬一体	【R】張遼、【C】馬鉄＆馬休	効果時間延長
全軍突撃	【R2】馬超	武力上昇増加、効果時間やや延長、移動速度上昇
不屈の忠義	【R】馬岱	兵力回復量増加
虚誘掩殺の計	【R】賈詡	武力上昇幅変更

袁

確かに強化はされている……んだけど、正直勢力として強くなったとは言いがたい。西涼軍と同じく知力に不安がある武将が多いため、計略が強くなったとはいえ手放しには喜べない。

気を取り直して注目武将を見てみよう。袁紹はどちらの号令も範囲が拡大。相手の計略範囲にまとまって入りにくくなった。裏を返せば部隊を分散させるので各個撃破の的になりやすい。

【R】文醜の士気旺盛はかなり長い時間効果が持続するので強力だ。【R】顔良の戦陣の誉れは袁紹軍のキモになるかも。士気が戻ってくるので、無理せず生き残る立ち回りを心掛けよう。

ギャンブル性が強く、当たれば実力差関係無しに相手を飲み込むデッキの胴元【C】郭図は、責任転嫁能力が低下している。

計略名	使用武将	変更内容
大兵力の大爆進	【SR】袁紹	効果範囲やや拡大
栄光の大号令	【R】袁紹	効果範囲やや拡大
多勢の攻め	【UC】紀霊	効果時間やや延長
士気旺盛	【R】文醜	最低上昇武力増加、効果時間やや延長
隙無き攻勢	【R】田豊	効果範囲やや拡大
先陣の誉れ	【R】顔良	武力上昇若干増加
偽帝の勅命	【SR】袁術	兵力減少量低下
責任転嫁	【C】郭図	士気上昇値が4に

魏

【SR】曹操の強化によりコスト3らしい強さが復活。一方で【C】陳羣の替わりに一部のデッキでスタメン入りしていた【UC】司馬懿＆【SR】張春華夫妻が計略範囲縮小と、仲良く弱体化。【SR】甄皇后は悲哀の舞効果時間がさらに短縮。さすがにこれ以上悲しむのはつらいか。

Ver.アップの度に弱体化させられている【R】荀彧はまた弱体化。範囲がカード半分くらい短くなった。もうそろそろ危険地帯に足を踏み入れそうな感じ。

低品プレイヤーの間で猛威を奮った【SR】関羽は武力上昇値が低下。とはいえ、低武力の武将が多いデッキにとっては十分脅威か。

水計、大水計の範囲は前方に押し出され、より安全な所から攻撃計略が撃てるようになった。逆に近くは範囲外に……この変更点どう出る？

計略名	使用武将	変更内容
覇者の求心	【SR】曹操	効果範囲やや拡大、効果時間若干延長
特攻の大号令	【R】曹操	効果範囲やや拡大
雲散霧消の計	【UC】司馬懿	範囲やや縮小
雲散消沈の計	【SR】張春華	範囲縮小
悲哀の舞い	【SR】甄皇后	効果時間若干短縮
玄妙なる反計	【R】荀彧	効果範囲若干縮小
鬼神降臨	【SR】関羽	武力上昇低下
水計、大水計	【C】陳宮、【UC】荀攸	効果範囲若干前方に移動
雲散の計	【C】陳羣	効果範囲若干手前に移動

蜀

【R】張飛の火事場の馬鹿力が強化。自城ゲージが満タンでも強化戦法として使えるようになった！

本作では諸葛亮を差し置いて、最凶軍師の地位を不動の物にしている【SR】【R】龐統は、残念ながらどちらの計略も範囲が小さくなり弱体化。

また、猛威を奮った【SR】馬超の白銀の獅子と、【C】張松・【R】姜維の挑発も効果時間が短くなっている。とはいえ、【C】張松の挑発はそれでも相手を城壁から引きはがしたり、相手騎兵をこちらの槍兵に突っ込ませたりすることは十分可能。

【SR2】劉備も効果範囲縮小＆回復量減少と当然のように弱体化（笑）。とはいえ使いものにならないというほどでもない。

車輪系計略で共通の変更点は、武力上昇値が低下したこと。拡大した車輪と乱戦・攻城中でも迎撃可能になったことでチャラとなるか？

計略名	使用武将	変更内容
火事場の馬鹿力	【R】張飛	最低武力上昇増加、効果時間若干延長
連環の計	【R】龐統	効果範囲やや縮小
連環のススメ	【SR】龐統	効果範囲縦幅縮小、知力減少値低下
泣斬馬謖	【R】馬謖	上昇士気が6から5に
白銀の獅子	【SR】馬超	効果時間若干短縮
奮起の大号令	【SR2】劉備	効果範囲縮小、兵力回復量減少
挑発	【R】姜維、【C】張松ほか	効果時間短縮、効果範囲やや縮小
大車輪戦法	【UC】張飛ほか	武力上昇低下、効果時間若干短縮
車輪の大号令	【R】関羽	効果範囲拡大、武力上昇低下、効果時間短縮
乱れ大車輪、神速大車輪	【R2】張飛、【R2】趙雲	武力上昇低下

呉

Ver.1.10で効果時間が短くなり、あまりにも使われなくなった天啓の幻は、若干だが効果時間が延長。そこそこ使えるようになった。いまいちパッとしない【R】孫権の若き王の手腕は、効果範囲が拡大。

【R】陸遜の夷陵の炎は知力4をほぼ100％仕留められるようになった。とはいえ、コスト2で士気8となると、どうにも使い勝手が悪い。

【SR】太史慈の乱れ撃ちは、しょせん個人強化なので、密着されると機能しない。それを上回るほどの武力・効果時間が強化されているかというと、そうとは言い難い。

【SR】孫堅の我が屍を越えよは、効果時間延長がうれしいが、やはり武力9の槍兵を撤退させるため扱いが難しい。

火計はとんだ短小計略になってしまった。3部隊を焼くには相当近付かなければならない。賢母の助けは後方指揮のあおりを食って弱体化。

計略名	使用武将	変更内容
江東の大華	【R】大喬	効果範囲拡大
同盟締結	【R】魯粛	最大士気増加
天啓の幻	【R】孫堅	効果時間やや延長
若き王の手腕	【R】孫権	効果範囲の拡大
夷陵の炎	【R】陸遜	ダメージ増加
乱れ討ち	【SR】太史慈	武力上昇増加、効果時間延長
我が屍を越えよ	【SR】孫堅	効果時間やや延長、効果範囲やや拡大
火計	【C】虞翻ほか	効果範囲縮小
賢母の助け	【SR】呉夫人	武力上昇低下
守成の名君	【SR】孫権	効果範囲縮小

他

【SR】呂布の天下無双の効果時間は、平常時は前Ver.よりも長くなっているが、知力を上げた状態だと短くなった。

降雨→落雷のコンボが強過ぎたためか、降雨の効果時間が大幅に短縮された。士気3の状態で使うと、効果が切れるまでには1発も落雷を撃てない。

計略名	使用武将	変更内容
天下無双	【SR】呂布	兵力回復量やや増加、効果時間調整
降雨	【R】于吉	効果時間大幅に短縮
師の教え	【R】司馬徽、【UC】盧植	効果時間短縮
密通の計	【UC】十常侍	武力減少値低下、知力減少値低下、士気上昇値減少

共

【R】郭嘉が入っている限り、どんなデッキを作っても「郭嘉デッキ」と言われてしまうほど強かった【R】郭嘉の後方指揮は、とうとう上昇武力がダウン！【UC】法正は巻き添えをくう形に。

封印の計は西涼・袁紹軍を強化するために効果時間が延長。ほかの勢力と組むとどうなるか？

反逆の狼煙は【UC】韓遂のものが若干短くなっている。【R】魏延のものはほとんど変わっていないようだ。

計略名	使用武将	変更内容
後方指揮	【R】郭嘉、【UC】法正	武力上昇低下
精神統一	【R】趙雲、【C】韓当	武力上昇増加、効果時間やや上昇
封印の計	【C】蔡邕、【C】沮授	効果範囲縮小、効果時間の延長
指揮	【C】曹丕、【UC】魯粛ほか	効果範囲やや拡大、効果時間やや延長
反逆の狼煙	【R】魏延、【UC】韓遂ほか	効果時間の調整

負けた理由を考えて、学んでいける人は強い

──では早速ですが、『三国志大戦』を始めたきっかけを教えてください。

ノイ　普通ですよ（笑）。バイト先の先輩にすすめられたのがきっかけです。

──「ノイ」という君主名の由来については？

ノイ　ドイツの「KRAFTWERK（クラフトワーク）」というテクノの神様的グループがいて、その初期メンバーが結成したグループが「NEU（ノイ）」っていうんですよ。そのグループが好きで、そこから付けました。

──それでは『三国志大戦』で好きな武将は？

ノイ　デッキの武将は全部好きなんですけど、あえて選ぶとすると荀彧ですかね。物語の中でも活躍してますし。

──では逆に、嫌いな武将は？

ノイ　【R】【SR】龐統とかですかね。あと【R】徐庶とか、【C】張松とか……。

──いわゆる【R】許褚や【UC】典韋をいじめる武将ですね（笑）。

ノイ　そうです。うちの武将をいじめる武将はすべて敵です（笑）。

──では、好き嫌いは別にして、『三国志大戦』で強いと思う武将は？

ノイ　最近だったら【SR2】劉備ですね。あと、【R】荀彧と【R】郭嘉はヤバいと思います（笑）。

──対戦中の攻めと守りのタイミングについては、どのように考えていますか？

ノイ　自分のデッキでいえば、「全員そろった時」が攻め時ですね。自分は〈全武将が○○〉さんや〈NEI猫〉さんみたいに局地戦を制して攻城というタイプじゃなくて、正面からぶつかり合って相手を全滅させてから攻城するのが得意なので、こちらのやりたいことが全力でできる状態が攻め時になります。

──攻める時には、士気はどれくらいためておきますか？

ノイ　目安は5～6たまってからですね。城から武将を出す時間や伏兵を探し終わるまでの時間なども含めて、反計してから後方指揮を使える士気量になりますので。

士気の面で考えると、序盤に攻め上がることも多いですね。相手がまだ計略を使えない状態で、全員で槍ワイパーも使いつつ一気に攻めるというパターンも結構有効ですね。

──では逆に、守り時は？

ノイ　攻め時とは逆です。全員そろっていない時はすべて守り時ですね。全員そろってこそ機能するデッキですから、無理はできません。

──『三国志大戦』が強い人というのは、どのような人だと思いますか？

ノイ　強い人はみんな、本当にいろいろなことを研究していると思います。研究するにしても一人で研究するんじゃなくて、ほかの人と意見を交換して、その中で自分を高めていける人が強いんだと思います。

例えば〈fan114〉君とは電話で『三国志大戦』についてよく話したりするんですけど、彼や〈ぱちろ～3〉さんとかはとても研究熱心だと思います。あとこれは自分もですけど、負けると本当にヘコむんですよね（笑）。そのどん底からちゃんと負けた理由を考えて、学んでいける人は強いと思います。

──現在の地位に至るまでに、ノイさんが「壁」を超えたと感じた瞬間はいつでしたか？

ノイ　マキシム（池袋ギーゴと並び、多数の覇王が活躍する『三国志大戦』の聖地ともいえるゲーセン）で〈桐たんす♪〉さんと知り合ったころですかね。たんすさんと話す時から「今のプレイどうだった？」とか、そういうことをほかのプレイヤーの人と話すようになったんですよ。自分のプレイを客観的に見てもらえて、そこからもらった意見を次に生かせるようになって、かなり伸びたと思います。

──逆にいえば、次に生かせない人は……。

ノイ　よくないですね。負けてギャーギャー言うところまでは自分もそうなんですけど（笑）、それを次に生かせないと強くなれないと思います。

あと、これじゃ負けてもしょうがない、という状況はしょっちゅうあるんですけど、ならそんな時どうするのか、とちゃんと対策を考えている人が上位覇王の中でも強いですね。よほどの相性差とか、あまりに不利な一騎打ちが無い限り、上の方に居る人は不利な状況も簡単にひっくり返してきます。

──では、自分と似たデッキを使っている人と対戦してみて、自分と違うと感じる点などは？

ノイ　槍ワイパーや反計の精度については、自分よりもうまい人が山ほど居ます。正直に言うと、槍ワイパーには自信が無いんですよ（笑）。

ただ、自分でも一番気を付けてて、ほかの人とは違うと誇りを持っているのは、荀彧や【C】曹植といった弓兵の扱いですね。敵の騎兵に近付

大都督ノ思考

覇道ヲ征ク者

※本インタビューはVer.1.11を元に構成しています。

第五戦 北の強豪襲来

ノイ

大都督の軍

相手の計略を反計することで士気アドバンテージを確保し、後方指揮で武力的に勝つノイデッキ。各武将の役割を本人に語ってもらった。

デッキの核は、やはり【R】荀彧と【R】郭嘉ですね。相手に何も計略を使わせない状態で四人の武将が武力＋3、これだけで合計武力が12も上がるんですから、原則的に押し負けるはずが無いんですよね。

とにかく荀彧が「玄妙なる反計」で相手の計略を反計し、士気面でのアドバンテージを作る役割で、郭嘉が武力を上げる援護役です。「後方指揮」が消費士気4というのは、本当に強くてヤバイですよ。強化戦法がかわいそう（笑）。

あとはアタッカーとして【R】許褚と【UC】典韋が居るんですけど、この枠に彼らが入ったのは魏単大会の際に採用してからです。実は「挑発」も「漢の意地」もほとんど使わないので、ここにほかの武将が入っても何ら問題が無いんですよね（笑）。現在は高武力槍ワイパーのせん滅力があまりにも強力なので使っていますけど、典韋の代わりに【SR】龐徳などでも強いと思います。

ただし許褚は武力が9で柵もあるので、間違い無くエースですね。伏兵に弱いと思われがちですけど、自分は伏兵を序盤出番が少ない弓兵で、後ろに許褚を護衛に付けて探します。後ろ

ゲーセン通いを始めたきっかけは『三国志大戦』

↗かれてから、やっと逃げ出そうとするという人がかなり多いんですけど、これだと絶対逃げられないので、肝心の時に彼らが居ないということになりがちなんですよね。

――では撤退させないために、どのような運用をしていますか？

ノイ　許褚や典韋で守ったり、横から回り込まれるようなら思い切って前に出したりもします。この辺は展開を先読みして最小限で動かすしかないですね。あまり動き過ぎても弓が撃てませんから。きちんと機能させていれば、武力1や2の弓攻撃でもバカにできない威力を発揮します。↗

攻城する時も後ろに置いているだけじゃなくて、城門を攻城している武将を自城突撃から守るために、城壁に突っ込ませたりします。なので弓兵は攻城する時、城門の真後ろよりちょっと斜め後ろに置いている感じですかね。

――なるほど、秘訣いただきました（笑）。それでは、覇王と三、四品の人とでは、対戦した時にどのような違いを感じますか？

ノイ　二つあるんですけど、自城突撃などのカード操作のうまさと、展開の読み方ですね。この二つが圧倒的に違います。

やっぱり三品くらいの人だと、騎兵が槍に迎↙

↙撃されていることが多いですね。

――展開の読み方、というのは？

ノイ　ここでこの武将が倒されるとどうなるとか、あの武将を倒せばこうなるとか、その後の展開を考えてプレイしているかどうかです。「ここで再起なの!?」とか、よく思わされます。

あとはまぁ、覇王のプレッシャーというのもあると思うんですけどね（笑）。

――たしかに、いきなり大都督とマッチングしたら萎縮してしまいそうです（笑）。

ノイ　覇王はみんな威圧感持ってますからね。自分が三品のころとか思い出すと、やっぱり勝↗

てる気がしなかったですから。

例えば敵を1部隊ずつ撃破していって、いざ全滅させたところで攻城しようという時に、相手が覇王だと「最初に倒した武将がもう復活してるのでは？」とかビビっちゃって、攻城せずに逃げ帰ってしまったり（笑）。

――分かりますね～。1対3なのに逃げたりとかしてしまいます……。

ノイ　実は「逃げてくれて助かった～」と思う場面が多かったりします（笑）。

――同品の相手との対戦でもありがちですね。

ノイ　全国対戦を重ねていけば、その辺は無く↗

なると思います。そこもやはり、覇王と品の違いだと思います。

――そういったプレッシャーに負けないためには、どうすればいいと思いますか？

ノイ　すべての相手を格下だと思う（笑）。あるいは相手が覇王だったとしても、格上なんだから負けて当然、それなら印象に残ることをしてやろう！　くらいの強気な態度で戦った方がいいと思います。

細かなテクニックでうまく立ち回ろう、とか無理に意識するよりは、自分ができること、したいことをまず最大限に相手にぶつけていく方が、相手にとって嫌な立ち回りになると思いますよ。自分も実は、開き直ってひたすら強引に攻め上がってくる相手は苦手ですから（笑）。

それに覇王に負けても武勇は－10、勝てば＋100と考えれば、大チャンスですよ！

――確かに格下のプレイヤーにとって、デメリットはすごく少ないですね（笑）。では最後に、ノイさんにとって『三国志大戦』とは？

ノイ　来たぁ！　この質問恒例みたいなんで、どうしようかなってずっと悩んでたんですよ（笑）。

――ちなみに「僕のすべてです」とか、よくありそうな答えはいりませんので（笑）。

ノイ　それは……厳しいなぁ（笑）。とりあえず、ゲーセン通いを始めたきっかけは『三国志大戦』なんです。ほんとに新しい世界だったんですよ。その結果、東京をはじめ、いろいろな場所に友達ができたりネットワークが繋がったことがうれしかった。全国対戦でいろいろな相手と熱い対戦ができるし、全国というだけでも自然と交流も広がりますし。

――ちなみに、『三国志大戦』を始めてから交流関係はどれくらい増えましたか？

ノイ　以前を1とすると、知り合いレベルを含めるとその数は10倍くらい増えたと思いますよ。やっぱり同じゲームが好きな同士ですし、仲良くなりやすいですよね。

たかがゲームといえばそれまでなんですけど、『三国志大戦』は今一番打ち込めるもので、「本気になれるゲーム」だと思います。……こんな感じでどうですかね？（笑）

――OKです（笑）。本日はありがとうございました。

（敬称略　2006年1月10日　エンターブレインにて）

に武力9の槍兵が居たら、相手もなかなか妨害に来れませんしね。さっきも言いましたが許褚の「挑発」は効果時間が短過ぎるので、まず使いません。コスト2.5でほかに優秀な槍兵がいればそちらに即変えます（笑）。

典韋の枠は先ほども言った通り龐徳でもいいんですけど、やはり「玄妙なる反計」との相性で典韋を使っています。騎兵2隊を動かしながら反計の照準を合わせるのは大変ですからね。あとは槍ワイパーの威力が高いという理由も当然あります。後ろに許褚を付ければ、攻城もかなり通りやすいですから、攻城の要でもあります。

以前【C】陳羣が入っていたコスト1枠に現在入っているのが、【C】曹植です。今は蜀の「挑発」が強過ぎて、しかも反計できてもお互い消費士気が3なので、うまみが全然無いんですよ。それなら消費士気2の「浄化の計」でアドバンテージを取るか、【R】楽進を入れて純粋に武力の底上げを図るしかないと考えたんです。

でももちろん、陳羣にも良さはあるんですよね。【SR】馬超の「白銀の獅子」などの強力な単体強化に対しては「雲散の計」が恋しくなります（笑）。

読者プレゼント

セガダイレクト様より、三国志大戦のTシャツ3種、湯飲み、クリアポスターを読者プレゼントとして頂いたぞ！　グッズの詳細な内容は、62ページ「アーケードニュースアナライズ」を、応募方法については68ページの「読者プレゼント」で確認してくれ!!

この機を逃すようじゃ、攻城機会も見逃してると思われても仕方が無いぞ！

グランプリモード攻略

「ウラ」をクリアし、「150CC」を目指せ!

MARIO KART ARCADE GP

マリオカート アーケードグランプリ

50ccのカップをすべて制覇すると選択可能なウラモード。逆走になるだけではなく若干の地形変化もあり、今までどおりのテクニックだけでは勝ち抜くことは難しい。本誌の攻略を参考にクリアを目指せ!!

マリオカート アーケードグランプリ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ボタン+カード
■発売日：2005年12月中旬(稼働中)
■使用基板：トライフォース

Txet：ずるずる

コースが変わる「ウラ」モード！ 走行ラインに注意せよ！

グランプリモードのウラモードでは、基本的にオモテモードと同じコースを走るのだが、逆走が採用されたり、ライバルカートの速度が上がるなどの変更点により、レースの展開はかなり変化することになる。

また、コースによっては障害物が登場するポイントもあり、オモテ同様のラインで走ると接触して大きく順位を落としてしまう。ライバルだけでなく、コースの変化にも対応していくことが、ウラモードを勝ち抜いていくための戦い方だ。

そんなウラモードのレースの中から、大きな障害物により走行ラインの大幅な変更が余儀なくされるクッパカップの2コースをピックアップして攻略していこう。

攻略に合わせてコースレイアウトも掲載したので、障害物が登場するポイントをしっかり覚えて、接触を避けつつ速度を落とさないで済むラインを構築しよう。勝つためにはぶつからないことが何よりも重要だ。

ウラモードでは、ライバルカートの速度変化によってレース展開が変わるため、さらなるコースの熟知が必要になる。速く走るためのテクニックだけでは勝てないぞ。

地面から突然障害物が迫り上がってくる。想像以上に大きいため、登場するポイントをきちんと覚えておくのは絶対条件。接触だけは何としてでも避けたい。

ピックアップ攻略 ウラ クッパカップ ラウンド1 逆走

オモテでも狭いコース幅からライン取りに苦労したコースだが、ウラではそのコース上3カ所にわたって障害物がプレイヤーの行く手を阻む。

特にA、Bの2カ所はコーナー進入手前なので、曲がることに気を取られ過ぎると接触しやすいポイント。

基本的に中央部分を走っていれば激突することは無いので、アウトインアウトにこだわり過ぎず、障害物を避けることを優先して走ろう。

障害物注意ポイント

Bは左側のみ登場する。イン側を走っていると激突するため、早めにミドルへ移ろう。

A地点。1周目は大丈夫だが、2周目以降、出現するので注意して走ること。

ピックアップ攻略 ウラ クッパカップ ラウンド4

このコースの障害物は、直線走行時もしくは、緩いコーナー手前に登場するため、マップ上で見る限りはあまり難しそうに感じられない。

しかし、各ポイントにより障害物が迫り上がってくる場所が異なるため、イメージしたラインを通ることが非常に困難なのだ。このコース最大の難所がB～Dの地点。Bでは右端、Cでは中央、Dは再度右端とテンポよく避けることを意識して抜けよう。

障害物注意ポイント

避け切れないと思ったときは、アクセルを抜くこと。激突するよりはマシだ。

迫り上がってきた岩によりラインが制限されてしまう。事前に避けることが重要。

「ウラ」オールクリアへの壁……、それはチャレンジゲームかも……!?

ご存じの通り、このゲームでは四つのレースをクリアした後に登場する「チャレンジゲーム」が存在する。

通常のレースモードとは異なり、バック走行のままゴールまで進んだり、スイカに体当たりをしたりなどのいわゆるミニゲームなのだが、これが意外と難しい。

レースモードでは、結構うまく走れるようになったが、チャレンジゲームでつまずいているプレイヤーも少なくないだろう。

オモテのときは制限時間に余裕があったため、適当に走っていれば何とかクリアできたかもしれないが、ウラでのチャレンジゲームは心してプレイしないとクリアは難しい。

ここでは、全部で五つ存在するチャレンジゲームの中から、特に難しいとされている三つの種目をチョイスして、オールクリアへの道を開いていきたい。

チャレンジゲームの内容は、基本的にオモテと同じ。だが制限時間に余裕が無いため、接触の無い正確な操作が要求される。

各カップのレースを全部優勝すると、オモテ同様にチャレンジゲームがスタート！オマケと思わず、本気で取り組もう。

ウラ マリオカップ チャレンジゲーム
巨大スイカを運べ！

巨大なスイカに追突して前方に転がし、ゴールを目指す条件はオモテと同じ。しかし、制限時間が短く変更されているため、効率よくスイカを転がさなければならない。このとき追突する位置がズレてしまうと、スイカが転がる方向が大幅に変わってしまうので注意しよう。

クリアするポイントはぶつかる瞬間にジャンプして、中心に近いところをとらえること。このテクニックを活用することで、より遠くまでスイカを転がすことができるぞ。

ジャンプしてスイカの中心をとらえれば、勢いよく転がすことが可能。

通常の追突方法だとスイカを下から突き上げるため、あまり転がらない。

ウラ クッパカップ チャレンジゲーム
クッパを倒せ！

ウラになるとクッパの攻撃を全部避け切ることがクリアへの最低条件。一番の難所は3回炎を吐く連続攻撃だ。このポイントでジャンプを成功させ続けることが成功へのカギとなる。

避けるコツは、炎をギリギリまで引き付けてジャンプすること。帯空時間が想像以上に短いため、早めに跳ぶと着地に重なりやすいためだ。

避けることに成功すれば後は攻撃するだけ。上から降ってくるアイテムを使い、土台を壊そう。攻撃よりも避けることに専念すること。

炎の先端を見て、自分の真横にくるタイミングでジャンプすること。

1回のみの攻撃と連続攻撃は交互に来るので、確認してしっかり避ける。

ウラ レインボーカップ チャレンジゲーム
ロボマリオをやっつけろ！

オモテでは最速ラインを走っていれば多少攻撃を受けても巻き返せたが、ウラは速い上に、とにかくアイテム攻撃を多く仕掛けてくるので、その攻撃を避けるドライビングがポイント。

基本的にはオモテ同様、ロボマリオの真後ろに入らないように走り、バナナなどの置物アイテムを回避していく。特に先が見えないブラインドコーナーでは、常に避けられるマージンを持って走ること。前に出たときも油断せず、アイテム攻撃には気を付けよう。

前を走っていても要注意。真正面に入らないようにして攻撃をかわすこと。

これでもかといわんばかりに攻撃アイテムをバラまいてくるので注意！

「ウラ」の次は「150CC」！ マシンの速さが段違いだぞ!!

ウラのグランプリモードをチャレンジゲームも含めてすべてクリアすると、150ccのクラスに挑戦することができる。

家庭用版などでおなじみのこのクラスだが、その速さはアーケードでももちろん健在！ 今までの50cc時が止まっていたのかと錯覚するほどスピードが出るぞ。

コースレイアウトの変更や新コースなどは存在しないが、50cc時と同様にオモテとウラの両方のモードで走ることができる。また、150ccではチャレンジゲームが存在しないので、ラウンド4での優勝がそのままカップ制覇となるのが大きな違いだ。

操作の上では相当変わっており、コーナーへのブレーキングやドリフトに入るタイミングは慣れるまで時間がかかるだろう。中でもコースのわずかな起伏で大ジャンプしてしまうのはビックリ！ ものすごい速さでコーナーが迫るこのスピードに対応できるのか!?

あっという間にコーナーへ!!

マシンがパワーアップしたのはいいが、あまりに早過ぎて最初は戸惑ってしまう。だがこの速さに慣れることができれば、マリオカートの新たな面白さを発見することができるだろう。すべての操作に繊細さが要求されるため、ドライビングの上達にも役立つ150ccモード。ぜひチャレンジしてみよう！

UNDER DEFEAT

難攻不落の要塞を突破せよ!!

今月は4面の攻略法を徹底解説。かなりの長丁場&難所の連続となるが、ここまで来られたキミならば必ずやクリアできるハズだ。

アンダーディフィート
■メーカー：グレフ
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発売日：2005年10月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：たてしゅ

STAGE1-4 FORTRESS

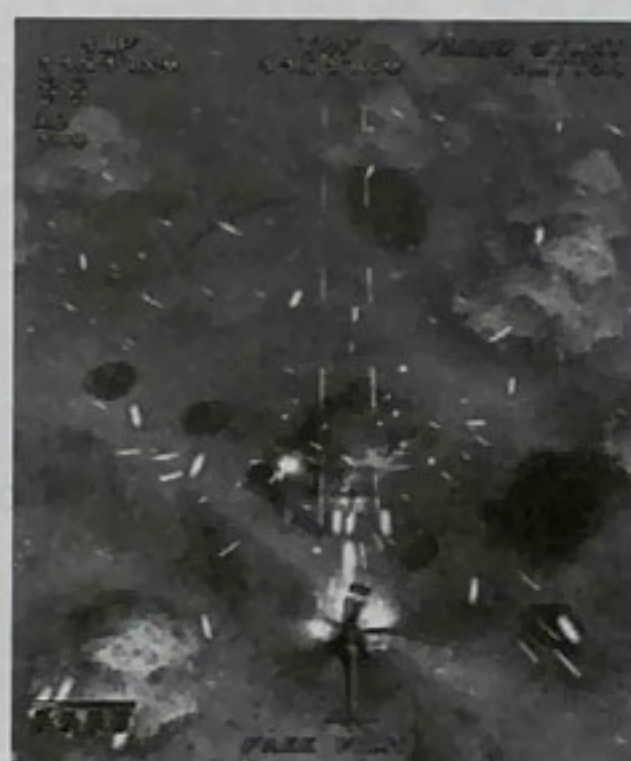
序盤は吹雪で視界が悪くなっているので、キャノンのホーミング機能を利用して戦おう。中盤以降は大忙しで、息つくヒマも無い！

"視界不良"を克服せよ!

序盤は激しい吹雪のために視界が遮断され、地上の敵が極めて発見しにくくなっている。しかし、敵が撃ってくる弾の軌道はすべて見えるので、敵弾が発射された位置を覚えておくか、またはキャノンのホーミング機能を利用して敵の居場所を把握するようにしよう。

最初のポイントは、1機目のアイテムキャリア（写真①）が出現した後に画面左から出現する中型戦車（写真②）をすぐに破壊すること。続けて耐久力の高い大型戦車（写真③）が控えているので、ここで出遅れると即致命的なピンチとなってしまうからだ。大型戦車は至近距離からでも攻撃を仕掛けてくるので、失敗は許されない！

写真①：最初のアイテムキャリアを破壊したらオプションを準備して左側へ移動。

写真②：この位置に潜んでいる戦車が意外に手強い。キャノンを使ってすぐに倒せ！

写真③：大型戦車はこの距離でも攻撃をやめない。なんというしつこさ！

強敵その①ミサイル

写真：④⑤のヘリ、および一部の戦車などが撃ってくるミサイルは実に厄介な存在。ショット1発で破壊可能だが、高速で自機に向かって正確に飛んでくるのがなんともイヤらしい。

だがそれ以上に怖いのは、こちらのオプションを一撃で破壊する性能を持っていることだ。特に発動させた瞬間に飛んできた場合は最悪で、1発も撃てないうちにオプションを壊され、チャージされるまで待った時間がパーになってしまうのだ！ ミサイルはオプションに頼らず、必ず自機のショットで狙おう。

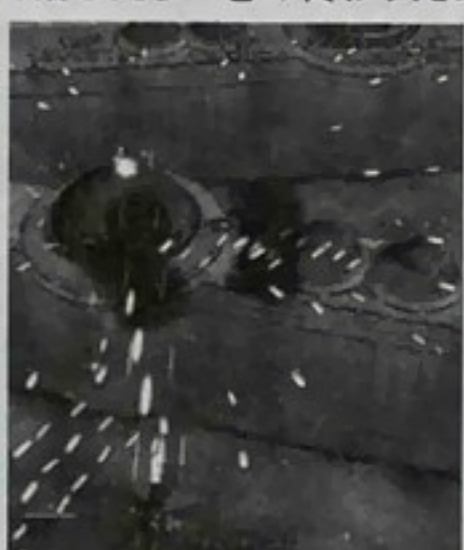
写真④：オプションを壊されると一大事。ショットのみで持ちこたえろ！

写真⑤：オプションはヘリが通常弾で攻撃を仕掛けた瞬間に発動させよう！

強敵その②カミナリ

中盤以降に次々と登場する大型砲台は、拡散ショットと同時に紫色のカミナリを放つ。このカミナリは触れてもミスにはならないが、その代わり自機の移動速度が3秒間大幅にダウン（写真⑥）してしまうのだ（連続で当たると、最大で6秒間の減速となる）。

このカミナリは放たれると確実に自機にヒットする。それを最小限にするためにも大型砲台が出現したら必ずオプションをロックさせ、周りの砲台はすべて後回しにして最優先に破壊しよう（写真⑦）。もしカミナリを至近距離で浴びたら一巻の終わりだ！

写真⑥：カミナリが直撃！ 感電している最中は減速させられてしまう。

写真⑦：先手必勝あるのみ！ オプションと同時に攻撃して一気に壊せ。

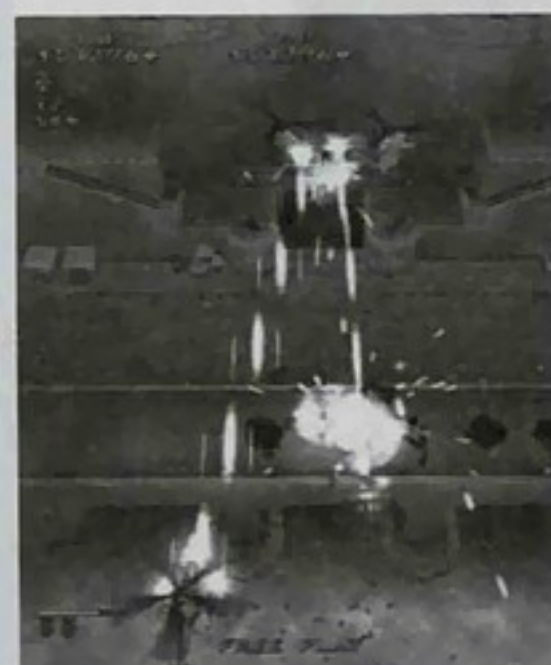
終盤戦はロケット弾に換装せよ!

要塞内部へと進入すると、最初に大量の戦車があちこちの通路から出現する。ここはミサイルを撃つ戦車にオプションを消されないよう、確実にキャノンを発動させていけば特に問題は無いだろう。

次の装甲列車地帯（写真⑧）は、初めは弾数が多くて驚くかもしれないが、出現した順番にキャノンを併用しながら撃ち込めば大丈夫だ。ただし、この直前に出現する3機のヘリ（うち1機はアイテムキャリア）を早く倒さないと、列車に撃ち込む時間が少なくなってしまう。必ず覚えておこう。

戦車軍団が登場（写真⑨）した後の写真⑩の位置で出現するアイテムキャリア（ステージ4の最初から数えて5機目）を破壊したら、必ずロケット弾にチェンジしよう。以後、最後の砲台の密集地帯中心部に向かって狙いを定めて撃ち込み（写真⑪）、まとめてたたきつぶしてしまおう!

写真⑧：装甲列車は出現順に倒そう。3基ある砲台は、正面以外の物から破壊してもオーケー。

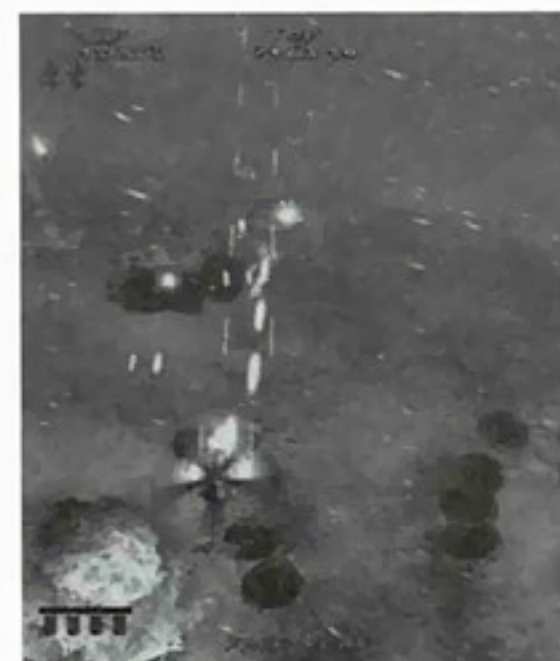
写真⑨：再び大戦車軍団の包囲網が登場。ここもミサイルによるオプション攻撃が脅威だ。

写真⑩：ここでロケット弾にチェンジ。換装したらすぐにゲージをためて砲台を全滅させろ！

写真⑪：最後の砲台地帯はロケット弾で攻撃。間に合わない場合はボンバーで切り抜けよう。

Pick Up!

貢献度を上げよう!

ステージ4で貢献度アップさせるには、ボスおよび装甲列車（合計7両）と、カミナリを撃つ大型砲台（全5門）、そしてコマンドカー1台（写真⑫）を破壊することが必要となる。

特にコマンドカーは序盤の吹雪地帯で出現するので、とても発見しにくい。左の中型戦車の後方に隠れている、と覚えておこう。

写真⑫：こんな所に居る車も貢献度の対象とは！ まさに敵もさる者!?

対BOSS攻略

ライトに長時間触れるな!

ボスの弱点は中央の測距儀にあるライトのレンズ部分。ここからは常に白い光線が照射されている（写真⑬⑭）。そしてその左右にはガトリング砲（写真⑮⑯）が装備され、ほかの場所からも次から次へと5種類の砲台が出現する（破壊してもすぐ復活する!）。そのため、自機のショットで撃ち込むスキがなかなか無いのだ。

そこで力を発揮するのがロケット弾だ。写真⑰⑱のようにして、管制塔が正面を向いた瞬間を狙って攻撃するのがベストだ。なおキャノンを装備した場合は、管制塔の向きが変わってロックが外れると別の砲台を攻撃してしまうのだ。そのため本体にダメージをほとんど与えられなくなってしまうので、あまりお勧めできない。また、バルカンも正面のラインに入れば弱点に撃ち込むことができるが、攻撃力があまりにも低過ぎるため、この装備で戦っても苦戦は必至だろう。

写真⑬：ボスの正面（弱点）から照射される白いカクテル光線（？）に注目！これ自体には触れても全くミスにはならないのだが……、

写真⑭：一定時間ライトを浴び続けると、なんと画面が真っ白になって何も見えなくなってしまう！ なんとも危険極まりない攻撃だ。

写真⑮：弱点を左右から守るガトリング砲台は、弾を撃つ前に必ず砲身が高速で回転する予備動作をする。この瞬間を絶対に見落とすな！

写真⑯：ガトリング砲の攻撃中はオプションのチャージ時間に当てるか、または周りのじゃまな砲台を破壊しながら弱点を狙うチャンスを待とう。

写真⑰：正面の砲台越しに思い切って前に出て、管制塔が正面を向くまでためながら待とう。

写真⑱：命中すれば一気に大ダメージ!! さらに光源も破壊してしまえば、以後断然有利に！

人気のMAPで活躍するには!?

COUNTER-STRIKE NEO

カウンターストライク ネオ

プレイ人口が順調に増えてきつつあるが、その分始めたばかりの初心者と上級者の動きの差は目立ってしまう昨今。どんな立ち回りができれば即戦力なのか？　今熱い二大MAPの戦術を例として、基礎技術を伝授するぞ！

カウンターストライクネオ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：FPS（ファースト・パーソン・シューター）
■操作方法：キーボード+マウス
■発 売 日：2005年10月下旬（稼働中）
■使用基板：ナムコ　システムN2

Text：カイゼルちくわ

倉庫 MAP戦略

パソコンゲーム時代から一番人気の、歴史あるMAP。比較的単純な構造だが、だからこそ連携や個々の能力が勝敗を分ける！　このMAPで戦いの基礎を学ぼう。

CSF基本：ポイントAの待ち伏せを崩せ！
NEO基本：無理をせず後退しつつ守れ！

至高の戦場!? スナイパーの決闘場

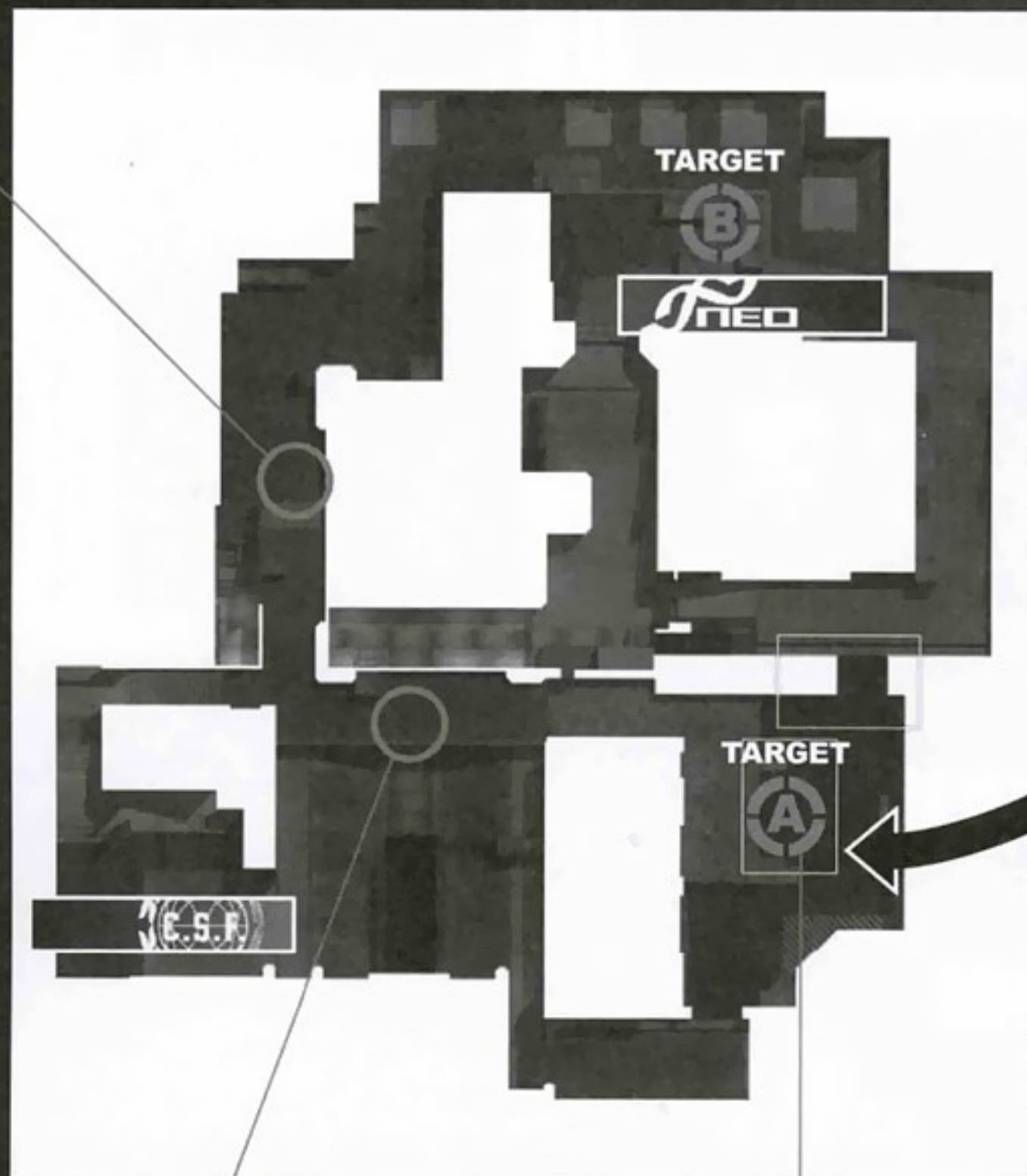
両軍ともにほぼ同時に両端にたどり着けるこの通路は、押さえることができれば互いに相手の裏をかける重要な拠点。しかし同時に見晴らしがよく、絶好の狙撃地点でもある。

ここではお互いのスナイパーが一撃必殺の勝負をすることが多く、危険地帯といえる。CSF側が最初にこの通路の先を通り過ぎようとするときは、スモークグレネード（以下SG）で煙幕を張り、姿を隠すのが安全だ。

狙撃による即死多発地帯！　突破する際には、コンテナの上を跳び越すようにフラッシュバン（以下FB）を放り込んで、安全を確保しよう。

突破か、無視か？ 最初の選択肢

この橋の下にある通路もまた、両軍がほぼ同時にたどり着く交戦地帯。その作戦を読まれてFBを放り込まれると、通路内の味方すべてが視界を奪われ、全滅する可能性が高い。

お互いこの通路を押さえればターゲットAでの交戦時に有利となるので重要な拠点といえるが、CSF側はここを放棄してAに一丸となって急ぐ戦法もある。その場合でもついでに通路へFBやSGを放り込んでおけば、通路内に居る敵をひるませて少しでも足止めできるため、Aで挟み撃ちされる危険がかなり減るぞ。

NEO / CSF

両軍共に、助走を付けつつ投げれば写真の位置からでもグレネードが通路の中に届く。その後突入するか否かは、個人の判断で！

最大の激戦区! 爆弾をどう置く?

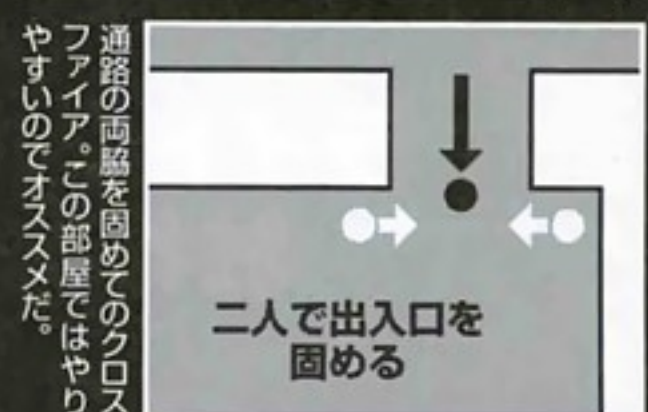
ターゲットBがNEO本陣のまっただ中にあって遠いため、CSF側としてもAの方が狙いやすく、どうしてもこの部屋は激戦区となる。

特にCSF側には、早めに爆弾を設置できるようなら、設置の仕方一つで戦況を有利にできるチャンスがある。こうなるとNEO側はかなり不利になるため、やはり爆弾の早期設置は防ぎたい……。以上のような戦術の兼ね合いからも、CSF、NEO共になるべく兵力をこのポイントに集結させたい。相手の裏を突く遊撃要員も絶対必要だ！

激戦区攻略

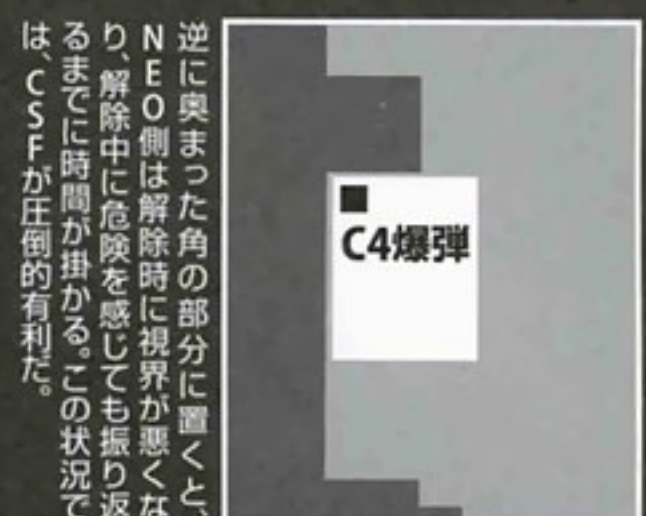
CSF側としてはターゲットAに的を絞れば、戦力が集中できるのでかなり楽。ただし他通路にも敵の遊撃要員を抑える人員が最低限必要だ。

逆にNEO側はこのMAPでは、三つのルートそれぞれを守るために戦力の分散を余儀なくされる。各所で戦力的不利を感じたら、無理せずその場を放棄して仲間と合流しよう。

このコンテナの先が敵との接触地点。FBで先制しよう！

二人で出入口を固める

通路の両脇を固めてのクロスファイア。この部屋ではやりやすいのでオススメだ。

C4爆弾

爆弾を外側の見えやすい位置に設置すると、NEO側は解除する際に周囲から丸見えとなり、CSF側の絶好の的となる。多人数で待ち構えられるなら、このように置くのがベストだ。

C4爆弾

逆に奥まった角の部分に置くと、NEO側は解除時に視界が悪くなり、解除中に危険を感じても振り返るまでに時間が掛かる。この状況では、CSFが圧倒的有利だ。

「音」を使ったトラップ？
爆弾設置後、CSF側は爆弾が見えない位置に隠れていても、NEO側が爆弾を解除し始める際に発する「ガチャガチャッ」という音を聞けば、敵の有無が判断できる。しかしNEO側はこれを逆手に取り、解除を始めてすぐに中止し、飛び出してくる敵を待ち伏せすることも可能だ。このほかにも足音や銃声など、「音」は敵の状況を判断する重要な材料になるぞ！

城塞都市 MAP戦略

稼働したばかりの新MAPなので、戦術の研究が比較的進んでいない城塞都市。だからこそ、エースになれるチャンスも多いぞ！

CSF基本：決して少数で行動するな！
NEO基本：待ちの陣形で迎え撃て！

激戦区攻略

ターゲットAはBと比べ、通路が細くてNEO側が待ち伏せしやすく、CSF側にとって危険な地点。だが裏を返せば、ここを押さえて爆弾を設置すれば、NEO側を待ち伏せるのが非常に楽な場所でもある。

戦力をAとB、どちらに割くか。互いの読み合いが響く激戦区だ。

下で詳しく紹介しているこの扉。突破時はFBが必須だ。

FBに慣れないうちは、助走を付けて上から投げ込もう。

ひそかな激戦区 しかしメリットは？

この中央通路は狭い上に曲がり角が少なく、射撃やグレネードからかなり逃れにくい。そのため、いざ交戦すれば、かなりの消耗戦になってしまう。

しかしこの通路、意外と長いので相手の裏に回り込むにしてもあまり使えず、しかも出る先はどこも狙ってくださいといわんばかりの場所。ここで交戦したがる人は多いが、戦略的価値はとなると……微妙!?

激戦区攻略

CSFにとってはAと比べれば攻めやすいが、爆弾設置後の守りやすさはAほどではない。このようにこのMAPでは、攻守の逆転が勝敗の鍵となっているので、両軍共に最初に無線でどちらのターゲットを重視するか相談できるのが理想だ。だが、相談に時間を掛けると相手に待ち伏せ場所を取られてしまう危険性も!?

B周辺はAよりも数的有利が強く出るので、判断に迷ったらBの戦線に参加するのがいいだろう。

爆弾設置後の守りに最適な地形だが、実は相手の上からの奇襲や、FBから逃げられない。

生死二択の扉？ グレネード必須！

この地点にある大きな扉は、通り抜けた直後左の扉の影などから撃たれると、振り返る前にまず倒されてしまうという地獄への扉。最速で向かえばNEO側の方が先にたどり着ける場所なので、CSF側にかなり不利だ。突破は必ず複数人で行なうように！

待ち伏せに最適のこの扉。無防備に出ていくと……？

待ち伏せ側が隠れられる地形が多く、敵が出てくる地点は絞られるので、一瞬で蜂の巣に!?

三方向からの攻撃！ CSFに不利か？

ターゲットAとはまた異なり、CSF側がこのBを目指す場合もかなり視界が開けている。さらにT字路となっている危険な場所を通らねばならないため、最初の突入時には二方向からの待ち伏せ、後半になると背後からの挟撃も含めて三方向からの攻めを受けることになる。

ここもやはりNEO側の方が早くたどり着ける地点なので、CSF側はほぼ確実に待ち伏せを受けることを覚悟した方がいい。最低でも二人以上で突入し、できれば三つ以上のFBやSGを駆使し、敵の待ち伏せを崩そう。これは爆弾を設置された後のNEOにもいえることなので、要注意！

この木箱から向こうが危険地帯。まずはここでFBを！

まずここでFBを使い、安全を確保しておいて……、

T字路をSGで閉ざす。これでかなり安全になるぞ。

NEWS 新機能など続々アップデート中！

昨年末のアップデートで、トレーニングモードでの細かい設定が可能になるなど、便利な機能が追加された『CS NEO』。しかしこれにとどまらず、1月末～2月上旬の間に、さらなるアップデートが敢行されるぞ。今度のアップデートでは、「大胆さ」、「任務」のポイントによってある変化が……!? 期待せよ！

ESC→F4キーで出せる、トレーニングの設定画面。より実戦的な訓練が可能になった。

グレネードは勝利の鍵

グレネードはどのMAPでも重要な切り札なので、今回の記事内写真のグレネードを投げている位置を参考に、ぜひ投げ方の練習をしてほしい。壁や地面に当てて距離を調整するなどといった技もできれば完璧だ。ただし前方に味方が居るときは巻き込んでしまうので、FBは絶対投げないように！ 逆に先頭を走るときは、常に味方の代わりにグレネードを投げて進むことを意識しよう。

カーニバル攻略最終回!!

pop'n music ポップンミュージック13 カーニバル

©1998 2005 KONAMI

最終回にふさわしい今回の攻略はカーニバル(EX)だよ。ほかにも旧曲の攻略や、オジャマの取得条件、レアオジャマの紹介と盛りだくさん!!

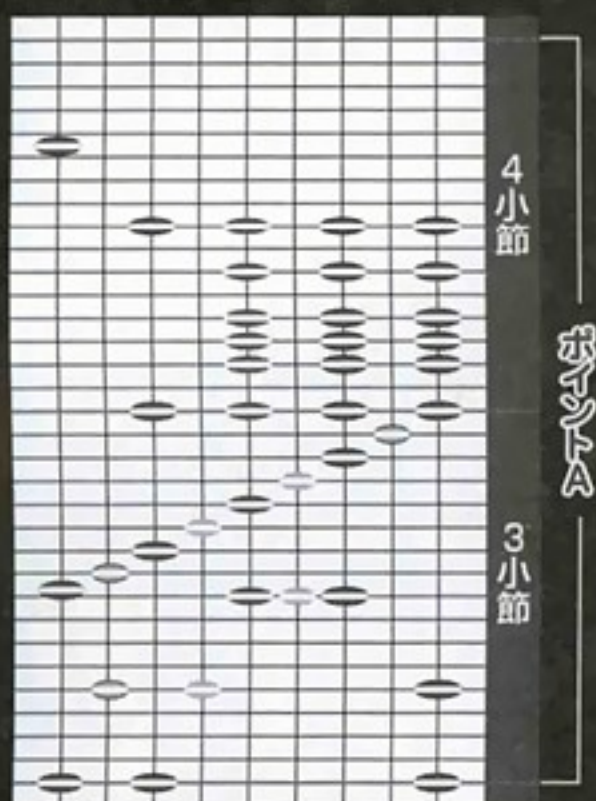
Text:赤男

ポップンミュージック13 カーニバル
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：2005年9月上旬(稼働中)
■使用基板：――

ジャンル	カーニバル(EX)
タイトル	ポップンカーニバルマーチ
アーティスト	TOMOSUKE MARCHING BAND
レベル	37
BPM	143

なぜなに階段譜面

カーニバル(EX)の最大の特徴は階段譜面。でも一言で階段譜面といっても、いろいろな種類があるんだ。例えば1～9まで連続で押すようなものや1～4を繰り返してたたくような譜面もあるよ。

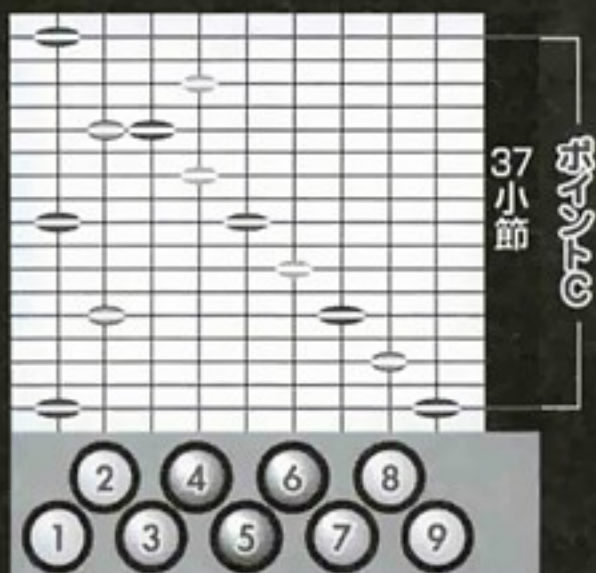
どの曲にはどういう階段譜面があるのかを把握できると、攻略の足がかりになるよ。

ポイントA 3～4小節目

同時押しに注意

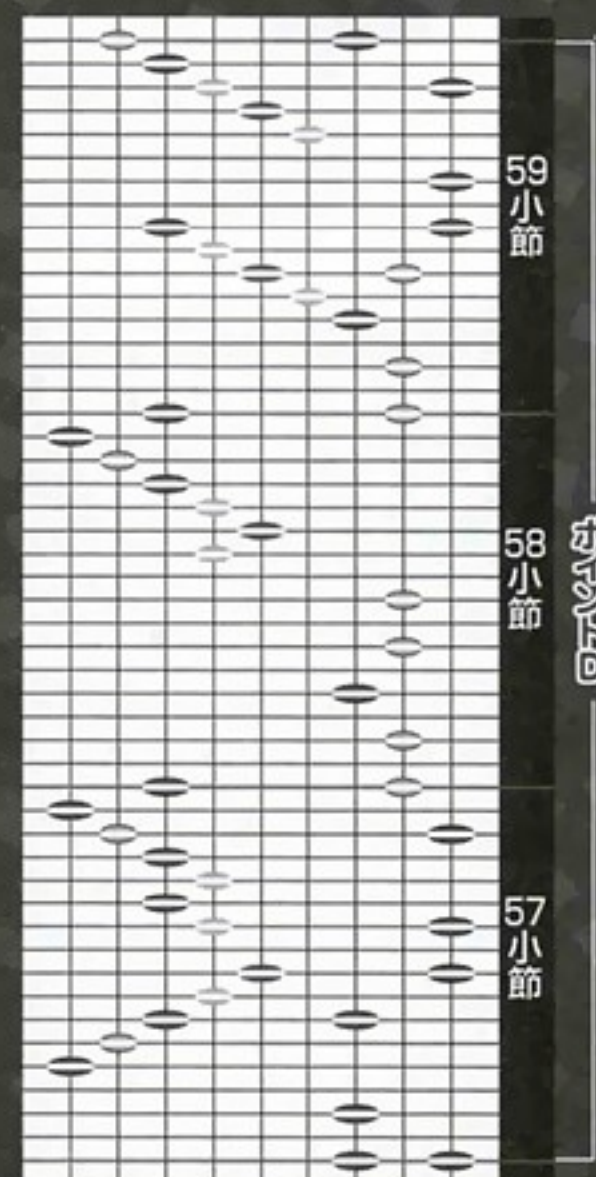
1～9の右上がりの階段譜面に**5＋6＋7**の三つ同時押しが含まれているから、**1～4**までを左手で取って残りの**5～9**を右手で取ると処理しやすいよ。階段が終わる**9**の部分には**3＋5＋7＋9**の同時押しが待っているので気を抜かないように。続いてすぐに**5＋7＋9**の同時押しが降ってくるので、階段が終わったあとは下の段の同時押しができるよう手を構えておこう。

ポイントB 30小節目

同時＋階段押しの複合譜面

右上がりの階段に同時押しが細かく含まれている中盤の難所。基本は**1～4**の部分を左手で、**5～9**の部分を右手でたたこう。完璧にパートを分けて押すと、うまくさばけてBADが出にくいよ。

ポイントC 37小節目

曲調が変わったら注意

37小節目以降に出てくるこの左上がりの階段は、今までの階段よりタイミングがゆっくりになっているので注意が必要。同じようにたたくとBADやGOODがでるよ。たたくテンポの変わるタイミングは、目で見極めよう。

ポイントD 57～59小節目

左手に集中!

左側に**1～4**の小さな階段が右上がりになったり右下がりになったりして降ってくる難しい場面。右手で押す場所をだいたい把握したら、左手に神経を集中させよう。

4→3→4→3→2→1のような譜面も降ってくるので**1→2**を**1＋2**とたたくのも手。どうしても押せない場合はミラーにしてみよう。

ポイントE 68小節目

最後まで気を抜かずに

ラスト手前といっても油断大敵。最後まで階段譜面があるので気を抜かないようにしよう。

最後の右上がり階段は同時押しが右側に細かくくっ付いているいやらしい譜面。**5**の部分に**1**が同時押しとしてくっ付いているので、ここも**1～4**、**5～9**とパートを分けて階段をさばこう。階段が終わった後に**4＋6**の同時押しが降ってくるで忘れないようにね。

階段譜面に慣れる意味でもオススメの曲だよ。

はみ出しカーニバル 階段譜面の曲は同時押しが少なければオプションランダムで崩してしまうと簡単になる場合が多いよ。レッスン(H)、ターバン(EX)、クラシック4(H)などの階段譜面をクリアできなくて困っている人は、ランダムをかけて挑戦してみよう。ランダムの配置によっては難しくなることもあるけど、たいていの場合は階段が交互にばらけて、たたきやすい譜面になるよ。

超チャレンジモードで旧曲にチャレンジ!!

『カーニバル』で新しく追加された新モード「超チャレンジモード」にはみんなもう慣れたよね？　新曲をたたくのも楽しいけど、COOL判定が追加されたこのモードで旧曲にチャレンジしてどのくらい点数がでるのか腕試しをしてみない？

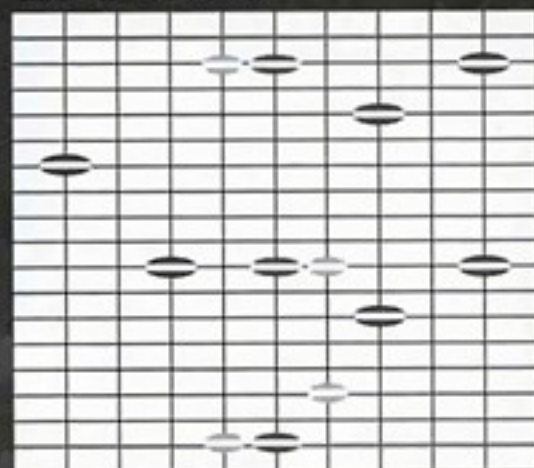
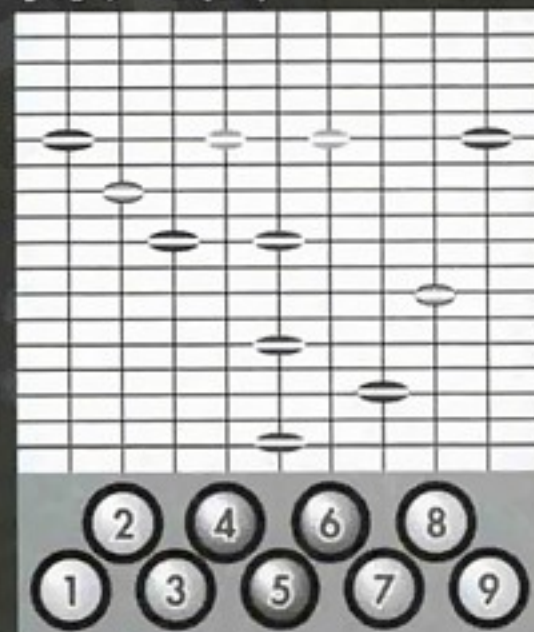
CASE1

超押しにくい部分がある

超チャレンジモードではコンボノルマが1000コンボまであるので、取りにくい同時押しでBADを出してしまうと、コンボが途切れて大きくポイントを落としてしまうよね。

そんな譜面の例として、右を見てみよう。例えばネオアコ(H)なら、どの場所に**1＋4＋6＋9**がくるのかを把握していると、それだけで対応しやすくなるよ。

センタイ（H）も同じく**3＋5＋6＋9**が降ってくる場所が重要。取りにくい同時押しは多くても1曲で1～2カ所くらいしかないので、難所は覚えておこう！

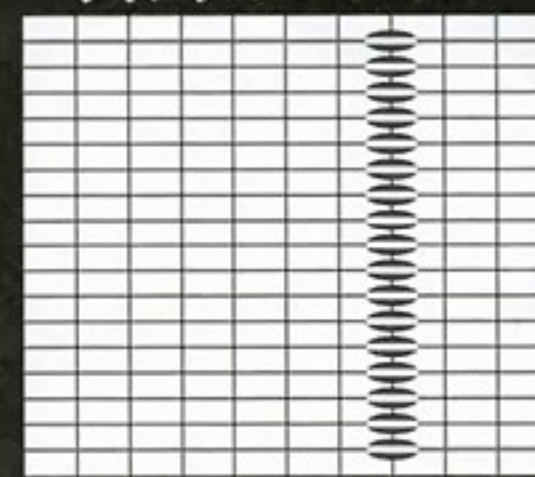
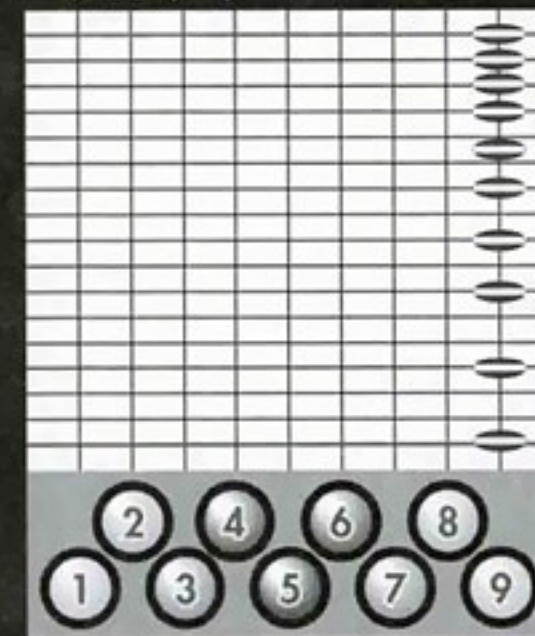
センタイ（H）

ネオアコ（H）

CASE2

超同じ場所に降ってくる曲

GREATやCOOLを取ろうとするときに、曲のリズムが一定の場合、たたいているうちにズレていってGREATやGOOD、ついにはBADまで出してしまうときがあるよね。

そういうときは、オプションのスーパーランダムを使ってみよう。ヘヴィメタルやエンカ（H）などの同じ場所にずっとポップ君がくる譜面が、散らばったたたきやすい譜面に変わるよ。

ただし、左右に振られる譜面になる分、難度が少しだけ上がってしまう。その曲がクリアぎりぎりの人は注意してオプションを使おう。

ヘヴィメタル

エンカ（H）

NET対戦情報局

今回はオジャマ取得条件を公開!　ほしいオジャマの取得条件は分かったかな!?　使えるオジャマを増やして、新たなお気に入りのオジャマの組み合わせを作ってみよう。さらに、一度は使ってみたいレアオジャマ情報も!

オジャマ取得条件をごっそり公開!

LV	オジャマの名前	条件
1	ダンス	全員のトランプのマークが同じときに総合1位を取る
	爆走（SPIRAL）	総合1位を7回以上取る
	ふわふわ判定ライン	10試合以上プレイをする
	ダーク	店舗対抗イベントの隠しキャラクターを使用して勝利する
	上下プレス	ほかの都道府県のプレイヤーを、のべ40人順位で上回る
2	縦分身	総合1位を2回以上取る
	強制ハーフスピード	ハイスピードオプションが3曲とも同じで、かつ総合1位を取る。ただし、ハイスピードオプション「なし」は除く
	爆走（CIRCLE）	総合1位を5回以上取る
	HELL	コンディションが「チョー最悪」になっているオジャマを二つ以上装備して総合1位を取る。ただし、オジャマ「なし」は除く
	上下プレス＆プレス	「上下プレス」を3回装備する
	左右プレス	総合1位を10回以上取る
	道連れ	レアオジャマを除いたオジャマの獲得個数が、15以上になった状態で1位を取る
	ランダム	レアオジャマを除いたオジャマの獲得個数が、20以上になった状態で1位を取る
3	左右プレス＆プレス	「左右プレス」を5回装備する
	色々ポップ君	「ビートポップ君」、「白ポップ君」、「ミニポップ君」、「ファットポップ君」、「バラバラポップ君」、「キャラクターポップ君」、「ドキドキポップ君」、「くるくるポップ君」を合計20回装備する
	強制LOW-SPEED	「強制ハーフスピード」を20回装備する
	もっとHELL	「HELL」を10回装備する
	にせポップ君の嵐	トランプを2ラインそろえる
	上下逆さま	「左右プレス＆プレス」、「上下プレス＆プレス」が両方解禁しており、かつ合計30回装備する
	バラバラスピード	総合1位を50回以上取る
	COOL or BAD	「GOODがBADに」を20回装備する
	?色ポップ君（ナゾイロ）	トランプマスターになる

君は見たか!?　レアオジャマ

NET対戦をプレイしているときにレアオジャマGETのチャンスの告知を見たことあるかな？　そのときに条件を満たして1位を取ると、何と通常の条件では手に入らないレアオジャマが入手できるぞ！

レアオジャマを持っている間は、名前の横に宝箱のマークが付くんだ。3位になると1位の人に奪われちゃうよ。

ボンバー

サングラスをかけたポップ君をたたくと、大爆発！　グルーヴゲージが減少した上、煙で譜面が分からなくなるよ。

ラブリー

背景もポップ君もラブリーに！　ファットポップ君も組み合わせると、さらにラブリー!?

レアオジャマ一覧

LV	オジャマの名前	説明
1	ファット判定ライン	判定ラインが大きくなるよ
2	ラブリー	ラブリーになるぞ
	ボンバー	爆弾が降ってくるぞ。間違ってたたくと!?
	もっとふわふわ判定ライン	判定ラインが上下にもっと移動するよ
	ダンディー	ダンディーになるぞ
3	オジャミックス	レベル1とレベル2のオジャマで同時に攻撃だ!
	リフレクション	相手のオジャマ攻撃を跳ね返すよ
	DEATH	1BADでグルーヴゲージが空になるよ

ダンディー

シルクハットにカクテルのグラス、渋めの背景はまさしくダンディー。

はみ出しカーニバル　「リフレクション」と「オジャミックス」以外のレアオジャマは、一度手に入れれば超チャレンジモードで使用することが可能だぞ。「オジャミックス」はレベル1とレベル2のオジャマコンディションに左右されるので、使うときは注意が必要。「なし」「なし」だとコンディション分の時間だけオジャマ背景がずっと流れるぞ。「ランダム」や「道連れ」は無効化されるので、組み合わせるときは気をつけよう。

熱き闘いを肌で感じろ!!

GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL

闘劇'06が開始され、全国各地で熱い闘いが繰り広げられている本作。今月は、そんな闘劇の最新情勢や、処方箋、キャラ攻略をお届けする。プレイヤーのレベルアップに加速化が進む今、乗り遅れないよう研究に励もう!!

ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

※文中の略称や略語は以下の意味を表しています

ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
デッドアングル……デッドアングルアタック
バースト……サイクバースト
【 】……ガトリング(カッコ内)
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
Ⓕ……フォースロマンキャンセル

今、流行のキャラ、チームはどんな感じ?

闘劇'06最新情勢

現時点で人気、重宝されているのはどんなキャラか。といったギルティ業界の最新事情をチェック!! 結果は意外なものに?

Text：パチ

東京地区の予選を取材し、キャラ使用率を調べてみた。ソル、カイ、ファウストはキャラ性能が高く、使用人数の多さは順当。意外なのはアクセルやジョニーの多さ。ジョニーは高火力の連続技での荒らし役、アクセルは中堅以降の押さえ役、といった、チームでの役割がハッキリしているのが人気の要因と思われる。

リーチの長い技にばら撒くだけで強い蜂巣箱。アクセルは押さえから荒らし役まで幅広く活躍。

	TRF＠メイドゲーセン	クラブ セガ 渋谷
使用率1位	ソル、ファウスト、紗夢、ジョニー	ファウスト
使用率2位	カイ	ブリジット、カイ、アクセル
使用率3位	メイ、チップ、梅喧、アクセル	紗夢、ジョニー、闇慈、ソル

2大会のトータル使用人数		
	ファウスト	12人
	ジョニー、ソル、カイ、紗夢	10人
	アクセル	9人

闘劇'06予選注目キャラ1

闇慈

長い長い不遇の時代から一転し、一躍時の人に。ガードポイント、風神が脅威だ。

『GGXX』から約3年にわたって弱キャラの烙印を押され続け、その存在を無視されていたので、キャラ対策が万全ではないのが現状。

HS風神はカウンターヒットすれば体力半分を奪える上、ガード、空振り時はフォローが効く優れ技。この技が大会では絶大な効果を発揮するので、その存在が際立っている。

フォローの効くHS風神のぶっ放しが強烈。ローリスクハイリターンなので、出し放題だ!!

闘劇'06予選注目キャラ2

紗夢

前作ほどの注目度は無いが、やっぱり強い紗夢。分かっていてもキツイ行動が豊富だ。

弱体化はされたが、それほど影響は受けていない割に、世間からはマークされていないおいしいキャラ。動きが速く、投げと打撃の単純二択はしのぎづらく、連続技は簡単かつ高威力。さらに、飛び道具を無効化し、対空、被起き攻め時に役立つ祓斧を持っている。カイとも闘いやすいので、今後の需要はさらに高まるだろう。

祓斧を警戒させて立ち回りを変えさせることができ、二択が簡単で強い。大会向きの要素満載。

当たるも八卦当たらぬも八卦　闘劇ジンクスコラム

ここでの話はぶっちゃけオカルトなので、信じる、信じないは個人の判断に任せます(笑)。しかし、結果が物語るという側面もあり、勝つためにはゲン担ぎからともいうので、読んでみてくださいな。

左表の通り、壇上に上がった回数ナンバーワンはファウスト!! いいアイテムを引いてしまえば、一方的に相手を倒せます。本作では火力が高くなり、再度壇上に上がることも確実か? 続くのはミリアで、過去3回行なわれたサミーズカップでも常に上位に絡んでおり、全国規模の大会では最も安定しています。やはり見えない起き攻めは大会でも見えません。集中力も関係無いのでどう考えても強いです。

また、『ギルティ』の大会では昔から、「人名を冠したチーム名」が勝利を呼ぶジンクスがあります。技術とは全く関係ありませんが、チームの結束、士気を上げるのは重要。あやかってみてはどうでしょうか?

闘劇の壇上に上がったチーム＆キャラ

大会	チーム	キャラ
第一回闘劇	バベルフィッシュたんハァハァ(kaqn、ゆきのせ、北辰)	ミリア、ブリジット、エディ
	WASHIMI(持田、火九、鷲見)	ミリア、アクセル、ソル
	ちぃちゃんにおまかせ(T.S、ごろたん、肉Q)	ディズィー、ジョニー、エディ
	俺とお前と大吾郎(ありさかしんや、ウメハラ、パチ)	スレイヤー、ソル、ファウスト
闘劇2004	トラブルメーカーシャロン!(マツ、補龍、ゆきのせ)	ミリア、梅喧、ブリジット
	ネモの恩返し(ネモ、kaqn、いも)	ファウスト、紗夢、ザッパ
	ofc(パチ、H.H、幻影人)	ファウスト、ディズィー、ロボカイ
	壱満蜂戦急珀園(サク、あっつん、MINT)	スレイヤー、イノ、テスタメント
闘劇'05	マヲリキャプター小川♥(小川、パチ、kaqn)	エディ、ファウスト、紗夢
	㈲牛丼チェーン店「信屋」(ありさかしんや、ネモ、イモ)	ロボカイ、ファウスト、ザッパ
	MELTY BLODD ♯ R(真祖の姫君レナ、紅赤朱くるす、メイドさんBIG)	ミリア、ブリジット、ディズィー
	がめんを見たら負けだと思っている(金デヴ、R.F、kubo)	エディ、ファウスト、スレイヤー

※壇上に上がった回数トップ3　ファウスト：6回、ミリア：4回、ディズィー、エディ、スレイヤー：3回

SLASH事典 **そのほかの注目キャラ**：テスタメントはパワーアップした割にはプレイヤーが少なく、対策が取れていない人が多いというオイシイ現状。バーストには弱いもののまだまだ伸びる要素が多いので、台風の目になる可能性大! エディは存在を忘れられかけているが、起き攻めの脅威は相変わらず。対策を忘れたころにやってこられると、いいようにやられてしまうのでは?

対戦攻略

聖騎士団ソル
ORDER-SOL

今月は空中ダッシュを使う難度超ド級の連続技を紹介。猛練習してマスターすべし！

Text：ケンちゃん

Lv2ブロックヘッドバスターからの攻め

Lv2ブロックヘッドバスター後の攻めは、必ずLv1になってしまうことが欠点。そこで、Lv2ブロックヘッドバスター→アクションチャージフォースロマキャンを使い、リターンのある攻めを展開しよう。

アクションチャージフォースロマキャン後は21フレーム有利。相手が画面端なら、ダッシュから通常投げor打撃で選択を迫り、Lv2バンディッドリヴォルヴァー プロトタイプでダウンを奪うのが理想。

このほか、相手の不意を突いてジャンプSをガードさせ、連続ガードを利用した中段と下段の二択を仕掛けるのも面白い。

Lv2の状態で画面端の相手を投げられれば見返りは大きい。起き攻めを仕掛けて崩せ！

アクションチャージフォースロマキャンからは、最速でダッシュして接近。

打撃の選択肢は下段の足払いが理想的。テンションゲージがない場合はしゃがみKで。

連続技のバリエーションを増やす

立ちHSジャンプキャンセル空中ダッシュPを利用した、かなり難度の高い連続技を紹介。立ちHSからのジャンプキャンセル空中ダッシュ、空中ダッシュからのジャンプは、1フレームのずれも無く最速で行なう必要があるので難度は高い。下段が乏しい聖騎士団ソルのしゃがみK始動の連続技としてはダメージが高いので、タイミングを覚えるまで練習だ。

なお連続技IIはヴェノムに対して最後の足払いが届かない場合が多いので、着地後にそのまま通常投げと打撃の二択を迫ろう。

立ちHSの当たり方で相手ののけぞりモーションが異なるため、下記の構成通りにしないと連続ヒットしないので注意。

空中ダッシュを使ったループ連続技

I：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】{Ⓙ空中ダッシュ【P→S→HS】→立ちHS}×2Ⓙ空中ダッシュ【P→S→HS】→足払い　※聖騎士団ソル、ソル、ポチョムキン、闇慈用

II：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS（1段目）】{Ⓙ空中ダッシュ【P→S→HS】→【立ちK→立ちHS】}×2Ⓙ空中ダッシュ【P→S→HS】→足払い　※アクセル、ヴェノム用

III：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ空中ダッシュ【P→S→HS】→立ちHS（1段目）Ⓙ【HS→D】　※エディ用

IV：ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS（1段目）】{Ⓙ空中ダッシュ【P→S→HS】→【立ちK→立ちHS（1段目）】}×2Ⓙ空中ダッシュ【P→S→HS】→足払い　※ジョニー用

対戦攻略

A.B.A
A.B.A

極諸刃モードに以降しつつ起き攻めが狙える連続技を紹介。ハマれば一瞬で相手を倒せるぞ。

Text：パチ

極諸刃モードへの移行と起き攻めを狙う

極諸刃モードは、連続技から発動するのが理想。右表のパターンのように持ち込めば、ダウンを奪えるのでそのまま起き攻めに移行できる。

この後の起き攻めは、過失Ⓕ（レバー後ろに入れながら）【立ちP→近距離立ちS】。【立ちP→近距離立ちS】は過失がヒットorガードしたときのヒットストップ中に入力するのがコツ。ヒットorガード時は立ちP→近距離立ちSが出ないので、追撃が可能。バックステップには【立ちP→近距離立ちS】がヒットし、発生の早いリバーサルの無敵技はガードできる優れもの。各キャラごとの細かい注意点は次号にて解説していく。

連続技に変質を組み込んでダウンを奪う。テンションゲージを50%消費してしまうが……、

次の断罪～飽食でテンションゲージは回収できる。25%以上は必ずたまるので……、

過失フォースロマキャンで起き攻めが可能に。ローリスクハイリターンな起き攻めだ。

極諸刃モードへ移行する連続技

画面端通常投げ始動パターン

I：通常投げ→断罪→しゃがみHS（1段目）Ⓒ断罪→ダッシュ遠距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ変質　※聖騎士団ソル、ソル、ポチョムキン、闇慈用

II：通常投げ→しゃがみHS1段目Ⓒ断罪→ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ変質※A.B.A、ファウスト、紗夢、闇慈、ジョニー、ヴェノム、ディズィー、イノ、ロボカイ用。ロボカイは断罪以降を【立ちK→➡+P→しゃがみS】Ⓒ飽食→【立ちK→➡+P→しゃがみS】Ⓒ変質。A.B.Aは断罪以降をダッシュしゃがみSⒸ飽食→【立ちK→➡+P→しゃがみS】Ⓒ変質に。

画面中央通常投げ始動パターン

III：通常投げ→しゃがみHS（1段目）Ⓒ断罪Ⓒ変質→ダッシュ遠距離立ちSⒸ断罪→飽食　※聖騎士団ソル、ソル、チップを除くキャラ用。ミリア、アクセル、ファウスト、ヴェノムは最初のしゃがみHSを少し待つ。紗夢、A.B.AはしゃがみHSをかなり引き付けて出し、変質で止めよう。

IV：通常投げ→しゃがみHS1段目Ⓒ変質→遠距離立ちSⒸ断罪→ダッシュ断罪→飽食　※聖騎士団ソル、ソル、チップ用

画面中央打撃始動パターン

V：遠距離立ちSⒸ抹消～覆滅→断獄Ⓒ変質→ダッシュ遠距離立ちSⒸ断罪→ダッシュ➡+HSⒸ断罪→飽食　※始動のガトリングが多い場合は、変質以降の断罪ループの数を減らす。聖騎士団ソルは断罪後、ダッシュ断罪→飽食に。ブリジットは断罪ループは1回。A.B.Aは覆滅→変質→ダッシュ【足払い→しゃがみS】→飽食に。

画面端打撃パターン

VI：{【遠距離立ちS→しゃがみHS（2段目）】Ⓒ飽食}or{遠距離立ちSⒸ抹消～覆滅～断獄}→【立ちK→➡+P（1段目）→しゃがみS】→飽食→【立ちK→➡+P（1段目）→しゃがみS】Ⓒ変質　※梅喧、紗夢、ディズィー、A.B.Aは拾いのガトリングを【立ちK→しゃがみS】に。ソルのみ拾いを【立ちK→しゃがみS】Ⓒ断罪→【遠距離立ちS→しゃがみS】→変質に。ポチョムキンは最初の➡+Pを2ヒットさせる。ジャンプS→HS始動のガトリングを決めた場合は、最初の拾いで【立ちK→➡+P（1段目）→しゃがみS】Ⓒ変質にする。この場合、ソルは拾いを【立ちK→しゃがみS】Ⓒ変質に。

VII：【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS1段目】Ⓒ断罪→【立ちK→➡+P（1段目）→しゃがみS】Ⓒ飽食→【立ちK→➡+P（1段目）→しゃがみS】→変質　※カイ、ジョニーは拾いの立ちKをしゃがみKに。ポチョムキン、ロボカイは最初の➡+Pを2ヒットに。A.B.A、ディズィーは断罪後の拾いを【遠距離立ちS→しゃがみS】に。ソルはしゃがみHS1段目以降を抹消～覆滅～断獄→【立ちK→➡+P（1段目）→しゃがみS】Ⓒ変質とつなごう。

SLASH事典　**A.B.A補足**：過失での起き攻め時、相手のテンションゲージが50%以上の場合は、無敵の長いリバーサル覚醒必殺技とバックステップなどを警戒する必要があるため、万能ではなくなる。50%以上でも狙えるキャラはA.B.A、メイ（100%時は×）、ミリア（100%時は×）、ポチョムキン、エディ、梅喧（100%時は×）、テスタメント、ジョニー（100%時は×）、ヴェノム、ディズィーだ。

対戦攻略

ファウスト FAUST

ファウストの独自要素であるしゃがみ歩きを徹底解剖。対空面の強化に役立つぞ。

Text：パチ

しゃがみ歩きの使い方

姿勢が低くなるしゃがみ歩きは、特定の技の回避に役立つ。主な使いどころはジャンプ攻撃を避けたり、特定の必殺技を避けての反撃など。右の表に各キャラクターの避けられる技をリスト化したので、使いどころを研究してみよう。

今作ではエディのジャンプKもしゃがみ歩きで避けられるぞ。

キャラ名	しゃがみ歩きで避けられる技
聖騎士団ソル	立ちP、遠距離立ちS、➡+K、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプD、Lv 1ロックイット、Lv 2〜3バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ2段目（1段目直前ガード時）
A.B.A	両モード共通：立ちP、立ちK、➡+P、しゃがみP、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプD、履滅、空中結合　通常モード時：近距離立ちS、ジャンプS　鍵刃モード時：近距離立ちS、立ちHS、しゃがみS、断食、根絶（最低空以外）
ソル	立ちP、立ちK、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプD、バンディットリヴォルヴァー（ドラゴンインストール版は除く）、バンディットブリンガー、ライオットスタンプ、サイドワインダー、ナパームデス
カイ	立ちP、遠距離立ちS、立ちHS、➡+P、➡+K、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプHS、デッドアングル、スタンエッジ、スタンエッジ・チャージアタック（地上版のみ）、HS空中スタンエッジ、ヴェイパースラスト、セイクリッドエッジ、ライジング・フォース
メイ	立ちP、➡+P、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプ➡+HS、ジャンプD、デッドアングル、イルカさん・横（密着時以外）、デラックス五所川原ボンバー
ミリア	立ちP、立ちK、立ちHS、➡+P（1段目のみ）、ジャンプP、ジャンプHS、ジャンプD、タンデムトップ、シークレットガーデン（軌道による）、エメラルドレイン
エディ	立ちP、近距離立ちS、➡+P（1段目のみ）、しゃがみHS、ジャンプK、ジャンプD、デッドアングル、追加シャドウギャラリー、ブラック・イン・マインド
ポチョムキン	立ちP、遠距離立ちS、➡+P、➡+HS、しゃがみS、しゃがみHS、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、デッドアングル、ダスト、F.D.B.、F.D.B.の飛び道具返し時
チップ	立ちP、立ちHS、➡+P（1段目のみ）、しゃがみHS、ジャンプP、ジャンプS、冽掌、穿踵、αブラス、幻朧斬（密着のみ）、ディエルタ・エンド
ファウスト	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、立ちHS、➡+P、ジャンプHS、ジャンプ中➡+K、デッドアングル、レレレの突き、毒薬、くびびよーん、ぐろーいんぐふらわー、ごーいんぐまいうぇい（槍点遠心乱舞からのみ）、今週のYAMABA
梅喧	➡+P、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプD、デッドアングル、裂羅、蚊鉤
紗夢	立ちP、遠距離立ちS、立ちHS（1段目のみ）、➡+P、➡+K、➡+HS、しゃがみP、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプD、ダスト、龍刃、鵰嘴閣
ジョニー	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、➡+P、➡+K、しゃがみP、ジャンプP、ジャンプS、ジャンプD、デッドアングル、ミストファイナー・上段、ミストファイナー・中段（LV1、2のみ）、燕穿牙、ジャックハウンド（遠距離のみ）、「それが俺の名だ」、ジョーカートリック
アクセル	立ちP、立ちK、➡+P、➡+K、しゃがみS、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプD、ジャンプ➡+P、デッドアングル、アクセルボンバー、S雷影鎖撃、白波の焔
闇慈	立ちP、➡+S、➡+P、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプHS、ジャンプD、疾、紅、絶
ヴェノム	立ちP、遠距離立ちS、立ちHS、➡+P、しゃがみHS、ジャンプP、ジャンプD、スティンガーエイム、ダブルヘッドモービット、Sカーカスライド（角度による）、弾かれたボール（角度による）
テスタメント	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプD、ゼイネスト（強化版含む）、Kファントムソウル、カラス突進攻撃（上段）、グレイヴディガー、ナイトメアサーキュラー（遠距離のみ）、マスターオブパペット
ディズィー	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、立ちHS、➡+P、しゃがみP、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプHS、ジャンプD、デッドアングル、木の実をとる時に使ってたんです、よく話し相手になってくれます（K以外）、P強りにしてください
スレイヤー	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、しゃがみP、➡+HS、ジャンプP、ジャンプK、ダスト、マッパハンチ、フットルースジャーニー、アンダートウ
イノ	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、しゃがみP、➡+P、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプD、デッドアングル、抗鬱音階（軌道による）、狂言実行（HSのみ）、ケミカル愛情・横
ザッパ	共通：立ちP、立ちK、➡+HS（近距離のみ）、ジャンプK、ジャンプD　無憑依、犬憑依時：ジャンプS、犬攻撃➡+D（遠距離のみ）、犬攻撃➡+D　幽霊憑依時：遠距離立ちS、ジャンプHS（昇り以外）、Sそのまま帰ってこないでください　剣憑依時：近距離立ちS、遠距離立ちS、しゃがみHS、ジャンプS、近づくと泣きます　ラオウ憑依時：しゃがみHS、➡+HS、ラストエドガイ
ブリジット	立ちP、遠距離立ちS、➡+S、ジャンプS、YOYO引き戻し（高度による）、ジャッグドロジャー（高度による）、ロジャーラッシュ（高度による）、空中スターシップ、メンテナンス中の悲劇
ロボカイ	立ちP、➡+P、➡+HS（LV1のみ）、しゃがみHS、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプD、喰らっとくカイ？、カイ現象、LV 1カイ暑ホームラン、Lv 2町内カイぱーけん（角度による）

対戦攻略

ザッパ ZAPPA

ファウストと同じく、低姿勢になるダッシュとしゃがみPで避けられる技を大公開!!

Text：パチ

低い姿勢を生かそう

ザッパのダッシュ、しゃがみPは低姿勢になるので、特定の技を避けられる。ダッシュしゃがみPと出せば、低姿勢を維持したまま前進できるので、相手のけん制技を無効化しつつ接近が可能。右表のリストを見て考えてみよう。

スタンエッジをダッシュでくぐって接近するのが代表例。

キャラ名	ザッパのダッシュ、しゃがみPで避けれる技
聖騎士団ソル	立ちP、遠距離立ちS、➡+K、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプD、Lv2バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ2段目（1段目直前ガード時）
A.B.A	両モード共通：立ちP、立ちK、➡+P、ジャンプP、ジャンプK、履滅 通常モード時：近距離立ちS、ジャンプD　鍵刃モード時：しゃがみS、ジャンプD、根絶（最低空以外）
ソル	立ちP、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプD、ライオットスタンプ、バンディットブリンガー、サイドワインダー、ナパームデス
カイ	立ちP、立ちHS、ジャンプP、ジャンプK、スタンエッジ、スタンエッジ・チャージアタック、セイクリッドエッジ
メイ	立ちP、➡+P、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプD、イルカさん・横（密着時以外）
ミリア	立ちP、立ちHS（1段目のみ）、ジャンプHS、ジャンプD、タンデムトップ、シークレットガーデン（軌道による）、エメラルドレイン（1、2段目のみ）
エディ	立ちP、しゃがみHS、ジャンプD、デッドアングル、追加シャドウギャラリー、ブラック・イン・マインド
ポチョムキン	立ちP、遠距離立ちS、➡+P、しゃがみS、しゃがみHS、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、ダスト、デッドアングル
チップ	立ちP、立ちHS、ジャンプP、ジャンプS、穿踵、ディエルタ・エンド
ファウスト	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、立ちHS（1、2段目のみ）、ジャンプHS、ジャンプ中➡+K（タイミングによる）、レレレの突き、くびびよーん、ぐろーいんぐふらわー、ごーいんぐまいうぇい（槍点遠心乱舞時のみ）今週のYAMABA
梅喧	ジャンプK、ジャンプD
紗夢	立ちP、遠距離立ちS、しゃがみP、ジャンプK、ジャンプS、龍刃、鵰嘴閣
ジョニー	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、➡+P、➡+K、ジャンプS、ジャンプD、デッドアングル、ミストファイナー・上段、ミストファイナー・中段（LV1、2のみ）、燕穿牙（最低空以外）、「それが俺の名だ」、ジョーカートリック
アクセル	立ちP、➡+P、➡+K、しゃがみS、ジャンプK、ジャンプ中➡+P、デッドアングル、アクセルボンバー
闇慈	立ちP、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプHS、ジャンプD、疾（タイミングによる）
ヴェノム	立ちP、遠距離立ちS、立ちHS、➡+P、しゃがみHS、ジャンプP、ジャンプD、スティンガーエイム（最大タメ時はしゃがみPのみ避けれない）、ダブルヘッドモービット、弾かれたボール（角度による）
テスタメント	立ちP、立ちK、ジャンプK、ジャンプS、ジャンプD、ゼイネスト（強化版含む）、Kファントムソウル、カラス突進攻撃、マスターオブパペット
ディズィー	立ちP、遠距離立ちS、立ちHS、ジャンプK、ジャンプS、はじめはただの明かりだったんです（➡➡➡版）、よく話し相手になってくれます（P、Sのみ）、P強りにしてください
スレイヤー	立ちP、立ちK、ジャンプP、ジャンプK、フットルースジャーニー
イノ	立ちP、立ちK、遠距離立ちS、ジャンプP、HS狂言実行、ケミカル愛情（横）、抗鬱音階（軌道による）
ザッパ	共通：立ちP、ジャンプK　無憑依、犬憑依時：ジャンプS、ジャンプD、犬攻撃➡+D　幽霊憑依時：遠距離立ちS、ジャンプHS（昇り以外）、Sそのまま帰ってこないでください　剣憑依時：遠距離立ちS、しゃがみHS、ジャンプS、近づくと泣きます　ラオウ憑依時：無し
ブリジット	立ちP、遠距離立ちS、➡+S、YOYO引き戻し（高度による）、ジャッグドロジャー（高度による）、ロジャーラッシュ（高度による）、ロジャーハグ（距離による）、メンテナンス中の悲劇
ロボカイ	立ちP、Lv1➡+HS、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプHS、ジャンプD、カイ現象、Lv2町内カイぱーけん

対戦攻略

イノ I-NO

前回に引き続き、画面端でのテンションゲージを使わない連続技を紹介しよう。

Text：KYO

続・画面端限定テンションゲージを消費しない連続技

Ⅰ：【しゃがみKor近距離立ちS→➡+P→立ちHS】Ⓙ ジャンプHSⒸ P狂言実行〜空中ダッシュ【S→HS】→（着地）【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ ジャンプHSⒸ S狂言実行　※ファウスト、ジョニー、スレイヤー、ザッパ用

Ⅱ：（ダッシュ）【しゃがみKor近距離立ちS→➡+P→立ちHS】Ⓙ ハイジャンプHSⒸ P狂言実行〜空中ダッシュ【S→HS】→（着地）近距離立ちSⒿ ジャンプ【S→HS】Ⓒ S狂言実行　※聖騎士団ソル、ソル、闇慈、テスタメント用

Ⅲ：【しゃがみKor近距離立ちS→➡+P→立ちHS】Ⓙ ジャンプHSⒸ P狂言実行〜空中ダッシュ【S→HS】→（着地）近距離立ちSⒸ ケミカル愛情（縦）→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ ジャンプHSⒸ S狂言実行　※メイ、イノ、ブリジット用

画面端の連続技を進化させろ!!

画面端で密着時、【しゃがみK→➡+P→立ちHS】Ⓙ ジャンプHSと決めた後、遅めにP狂言実行を出すと連続ヒットする。これを使えば、画面端でテンションゲージを使用しない連続技を伸ばせるぞ。

連続技Ⅱのキャラは、ダッシュの勢いが付いていないと入らない。P狂言実行後の空中ダッシュは、素早く出す。特に、ジョニーとザッパには最速を意識したい。ジョニーは立ちHS後にジャンプ【S→HS】、イノは最初のジャンプをハイジャンプで出し、ブリジットは、空中ダッシュ後のジャンプSを遅めに出すと、拾いやすくなるぞ。

ジャンプHS→P狂言実行の部分は、一瞬このモーションが見えるのがポイント。

成功すればP狂言実行がつながる。やや慣れが必要なので練習しよう。

P狂言実行後は、素早く空中ダッシュを出してジャンプ【S→HS】とつなごう。

SLASH事典　**ファウスト補足**：ソルやディズィー、イノなどはジャンプ攻撃がかなり当たりにくいので、対空に使いやすい。　**ザッパ補足**：カイやヴェノムなど飛び道具の高度が高いキャラは、ガトリング→飛び道具に合わせてダッシュなどを狙うといい。　**イノ補足**：連続技Ⅱのダッシュは、短くても問題無い。起き攻めのダッシュすかししゃがみKから狙っていこう。

悩める
ギルッ子に
愛の手を……

細かい知識は力となります!

愛のGGXX／処方箋

（ギルティギアイグゼクス　スラッシュ　しょほうせん）

愛の伝道師

ファチストの得意技？上から行きますよ

スーパードクターP

全国各地では激闘が繰り広げられている中、皆さんいかがお過ごしでしょうか？　今月は起き攻めの返し方と高度制限のある必殺技について解説していきますよっ!

マ○カ小僧、闘劇に挑戦!?

マ○カ小僧：ドクター！　僕、闘劇に挑戦したいんだ！　一緒に強力してくれっ！

ファチスト：強き者への挑戦……、頂上を目指す。いい心掛けじゃないですか！

マ○カ小僧：でも対戦ではいつもボコボコにされてばかりさ！　ドクター！　いい知恵を貸してくれヨ！

ファチスト：まっかせなさぁ～い。

闘劇を目指す
マ○カ

地面から起き上がれないんだ!

マ○カ小僧：ダウンすると、そこからの攻めがガードできないんだ……。

ファチスト：ふむ。起き攻めがさばけないということですね。確かに厳しいですが、攻撃を防ぐ確率をあげることはできますね。

マ○カ小僧：カーブを曲がるコツと同じだねっ。アウトインアウトだ！

ファチスト：少し違いますが、コツを覚えるという意味は同じ……かも？

ガードできればベストですが、ほかの手段も覚えておきましょうっ！

起き攻めを返す五つの手段

①地上投げ

ファチスト：相手が密着で技を重ねるようなら、投げが有効です。起き上がる直前まで無敵時間があるので、入力に成功すれば投げで返せますね。➡＋PorKorS・HS同時押しと入力すれば、失敗時にHS以外のボタンの攻撃が出てリスクを減らせますよっ。

②立ちフォルトレス

ファチスト：ほとんどの下段攻撃には基底ダメージ補正が掛かるので、中段攻撃をくらうよりも被害が少ないことが多いです。体力に余裕がある状況で、被害を抑えたいときは、とりあえず立ちフォルトレスをすればしのぎやすいですね。

③空中判定になる技

ファチスト：ソルのライオットスタンプのように、出た瞬間から空中判定になる技を出せば、攻撃を受けても空中でくらうので、追撃を誘えたり、連続技のダメージを抑えられます。しゃがみPなど小技を重ねてくる攻めに対して有効ですよ。

④バックステップ

ファチスト：入力は難しめですが、これができれば打撃による二択は回避しやすいです。画面中央で起き攻めをされた場合は、特に狙いたいところですね。⬅⬅入力の後に、⬅や⬋を入れっぱなしにすれば、失敗してもガードになりやすいのも長所です！

⑤リバーサル無敵技

ファチスト：ヴォルカニックヴァイパーなどが代表例です。無敵技なので、相手の攻めを切り返すには最適な手段といえます。ガードされると反撃は必至ですが、ロマキャンとセットで使えばリスクはほぼ無いので、安心の選択肢といえますねっ。

高度制限はご存知ですか？

本作の空中技と空中ダッシュには高度制限があり、ジャンプしてから特定のフレーム数までは、技が出るまでに時間が必要となります。以下の表に対応した技、行動があるので見てみましょうっ。

キャラ名	高度制限が掛かる技	キャラ名	高度制限が掛かる技
共通	ジャンプ攻撃（※1）	紗夢	龍刃（※1）
カイ	空中スタンエッジ（※3）		逆鱗（※1）
	空中スタンエッジ・チャージアタック（※3）		劒楼閣（※1）
ミリア	高速落下（※3）		鷹嬰脚（※1）
	バッドムーン（※3）	アクセル	アクセルボンバー（※1）
	サイレントフォース（※2）	ブリジット	YOYO設置後の各種技（※1）
チップ	削岩脚（※1）	ロボカイ	町内カイばーげん（※2）

※1 技が出せるのはジャンプ後、空中判定になった1フレーム目から　※2 技が出せるのはジャンプ後、空中判定になった2フレーム目から　※3 技が出せるのはジャンプ後、空中判定になった3フレーム目から

空中判定になってから最速で空中ダッシュに移行できるフレーム

6	テスタメント
5	聖騎士団ソル、A.B.A、ソル、カイ、エディ、ジョニー、アクセル、ヴェノム、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイ
4	メイ、ミリア、チップ、ファウスト、闇慈、スレイヤー
3	梅喧、ディズィー
2	紗夢

対策を覚えたマ○カ、準備は万端!?

ファチスト：相手と自分の状況を判断し、選択を使い分けましょうっ。これにデッドアングルとサイクバーストも加えれば、完璧ですねっ。

マ○カ小僧：これで僕も男として立ち上がれるネッ！　通行止めみたいに動けないからイライラしていたんだ。闘劇では安全運転で勝つぞ！

ファチスト：あの……、どっかのサーキットの大会と勘違いしてません？

ついにマ○カも
予選参加だ!!

目指すは、天下一の侍！

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。
また、記事内に登場する技後の有利／不利などについては、編集部調べによるものです。

闘劇予選がついに開幕し、キャラ情勢・攻略も一つの山を迎えつつある『剣サム』。最新の状況と、驚異の移植度を誇るコンシューマ版の紹介を今月はお届けするぞ。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝	
■メーカー	SNKプレイモア／セガ
■ジャンル	2D対戦剣劇
■操作方法	8方向レバー＋5ボタン
■発売日	2005年9月14日(稼働中)
■使用基板	ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

天草の現状は!?
有力剣豪勢力図

不動の四強とされていた、ミナ・いろは・閑丸・天草だが、大会での実戦値の高さから、火月が四強の牙城にくい込もうとしている。そして頭打ちなキャラとは……!?

今強いのはだれ？

最強キャラとしての評価を固めつつあるのはミナだ。遠距離での立ち回りが強く、上位5強の中でも有利を付けることができるキャラが多い。

閑丸は非常に高いポテンシャルがあるのだが、狂落斬をためながら（ボタンを押しっ放しにしながら）の立ち回りや、低空小雨連係のヒット確認が難しく、今イチ大会での結果に結び付いていない。いろはは不利が付くキャラは居ないが、新しいネタが発見されておらず、伸びる要素が見当たらない状況だ。

天草、伸び悩み中？

天草の基本性能が優れているのは間違い無いが、各行動に対処法が練られ始めると「意外に自分から崩しにいけない」という弱点が浮き彫りになり、評価が伸びていない。

火月はできることは少ないが、操作が比較的簡単で連斬が異様に強く、相手のわずかなミスで大ダメージを与えられるため、大会向けの一発キャラとして評価がとても高い。

そのほか上位キャラの情勢は、数多くの意見を参考に編集部の独断と偏見で作成した。参考にしてほしい。

ミナの流行の立ち回りは斬撃系技よりスンガン中心のものだ。

火月の流行の戦法は「待ち」暴れず確定状況を狙おう。

いろはの空中秘奥義はくらうと、追い討ち投げが確定する。

上位５強ダイヤグラム

（2006年1月10日時点）

	ミナ	閑丸	いろは	火月	天草
ミナ		5	5	7	6
閑丸	5		5	6	6
いろは	5	5		6	5
火月	3	4	4		6
天草	4	5	4	4	

待望のPS2版登場!!

PS2版は完璧な移植度に加え、7体の追加キャラ（羅刹ガルフォード、キム・ウンチェ、パピー、シクルゥ＆ママハハ、チャンプル、ハクハク、黒子）や「魔」、「獣」、「祭」などのスピリッツが存在し、さらに通信対戦モードまで完備。

ほかEXキャラやカラーカスタマイズなど、多くの隠し要素・オマケを満載させた本気度満点の作品となっているぞ。価格は7140円（税込）で絶賛発売中だ。

生粋のサムスピプレイヤー
JEOによるインプレッション

'04年闘劇ベスト4の若手プレイヤーに、PS2版を触った感想を聞いた。

「移植度は120パーセントですよ！プラクティスモードが他の格闘ゲームでも無かったくらい充実していて、確定反撃や受け身狩りなどマニアックな研究がガンガンできる。買ったら寝られない毎日が確定です（笑）」。

サムライプレイヤーなら、「購入」の一択で決まり。考える余地は無いですね。(笑)

SNKプレイモア様のご厚意により、PS2版のソフトを3名様にプレゼント！　欲しい人は今すぐP68へ！

5強を倒すことができるか!?

ハイポテンシャルキャラ攻略

闘劇'06予選が始まり、各地予選でも猛威を振るっている上位5キャラ。この上位キャラに対抗できる潜在能力を持ったキャラをピックアップ。5強の壁を斬り崩せ!

鉄壁の対空能力!!

炎邪 えんじゃ

武器飛ばし(破壊)技の炎邪爆熱は技の発生後にABCDボタン同時押しをすることにより緊急停止を行なうことができる。この緊急停止時に出る炎の発生は1フレームで、暗転直後に緊急停止を入力することにより発生2フレームという恐るべき技に変化する。

この炎邪爆熱緊急停止(以下炎邪排熱)は、その発生の早さを利用した確定反撃や対空、ラッシュを仕掛けられたときの切り返し、ダッシュ中斬りキャンセルからの連続技とさまざまな状況で活用することができるぞ。

炎邪排熱は、かなり上まで攻撃判定がある。

踏み込みからの掴みと炎邪排熱の二択!!

このキャラを倒せ!!

攻撃判定の広い昇りジャンプ強斬りや、リスクの少ない垂直ジャンプ弱斬り、相手のジャンプを見てから落とすことができる炎邪排熱で対空面が強力な炎邪。バッタ攻撃を得意とするいろはや閑丸、天草にとって炎邪は天敵だ。

上位キャラに匹敵する攻撃力と機動力!

リムルル

リムルルのしゃがみDにはキャンセルポイントが存在する。このキャンセルポイントは攻撃がヒットしたときにのみキャンセルができる特殊なものなので、空振りやガードされた場合には必殺技のコマンドを入れていても技が出ない。

その特性を生かして、コンル ノンノ、弱ルプシトゥムを仕込んでおくことにより、下段技のしゃがみDのけん制から強力な追撃を安全に行なうことができるぞ。ちなみにこのキャンセルポイントは技の発生直後にあるため、素早くコマンドを入力しよう。

ルプシトゥムの仕込みはリスクが少ない。

画面端でのファジィ受け身狩りにも有効

このキャラを倒せ!!

リムルルは天草に対して相性がよく、ジャンプ強斬りでの対空能力と起き攻めの爆発力により、1回のチャンスで試合のペースを握りやすい。逢魔刻を掴みでとらえたときは、そのまま倒し切るつもりで起き攻めしよう!

もしかして5強キラー!?

劉 雲飛 りゅう ゆんふぇい

雲飛のダッシュ中斬りは下段攻撃で、相手に技ありもしくは、しゃがみ状態でヒットさせることに成功した場合には連斬で追撃することができる。

コマンド投げの天哭封羅は空振り時のスキが少ない。ガード崩しを狙うときはこちらを使おう。

天哭封羅がヒットした場合に出すことができる天殺太歳の攻撃力は非常に高い。天スピリッツで連斬入り込み技からのBBCキャンセルからつなげれば確実にヒットさせることができるぞ。決める状況は多いので、ガンガン狙っていこう。

スピリッツゲージの吸い取りも驚異!

連斬BBCから、大ダメージを狙える。

このキャラを倒せ!!

しゃがみ強斬りの対空能力は抜群。空振り時に天機七曜でキャンセルが掛けられるため、安全に振り回すことができる。ジャンプ攻撃の強いいろはや天草にはもちろん、三角降りが得意な閑丸、火月、ミナにも有効だ。

多彩なオールレンジ攻撃が武器!

風間 蒼月 かざま そうげつ

蒼月のジャンプ中斬りは発生が早く、横に判定が長い。この判定の強さを生かして画面端を背にしての三角降りが凶悪に強いぞ。空対空はもちろん、下降中にジャンプ中斬りがヒットすればそこから連斬を入れることが可能だ。背中側の壁を武器に相手の動きを抑制して、そのスキに浮月を設置。そこからの連係で一気に攻めに転じよう。

防御面のテクニックでは、近距離受け身を取った場合、キャンセルで月読を出すと受け身狩りに来た相手の攻撃を切り返すことができるぞ。

浮月から月隠れのガード揺さぶりは強力!

成立後は背後コンボを狙えるぞ。

このキャラを倒せ!!

蒼月の連斬入り込みの発生は8フレームと早く、リーチは長い。それに加えて浮月からのガード崩し能力の強さがあり、同じような通常技を持っている火月に対して有利に戦うことができる。さすが兄貴といったところか。

そのほか、上位を脅かす可能性があるキャラは!?

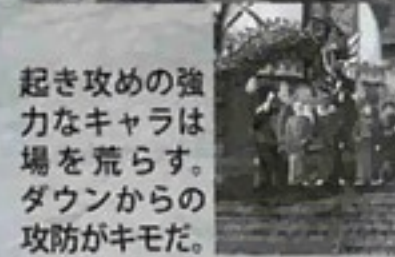
前述のキャラのほかに、上位5キャラに対して有利に闘える可能性があるキャラを挙げていこう。

まずはパクパク・ガブルからのガード不能連係により、相手に強制的に剣スピリッツを選択させることができる「スピリッツ殺し」の**チャムチャム**。キャラ性能はそこそこだが、相手の長所を発揮させないのも立派な強さだ。

踏み込み強斬りと連斬が強力で、シンプルに強い**レラ**も脅威。上位5キャラに共通することは、ジャンプ攻撃が強力なこと。逆にレラはジャンプ攻撃を封じることができるキャラなので、うまく立ち回れば5強とも闘える。

幻庵は判定が強いジャンプ強斬りと、地上戦で猛威を振るうしゃがみDが強力。さらにガード方向が分かりにくい壁張り付きからの首刈りや、毒吹雪と爪つまみを使ったガード不能連係で「ネタ殺し」が得意なキャラだ。使用人口が多くないため、対策が練られにくいのもポイントといえる。

これら以外のキャラでも、まだ立ち回りが完成されていないキャラが数多く存在するはず。キミの力で眠っているキャラ性能を引き出してやろう。

威力の高い強斬りやしゃがみD→強弧月斬で安定力のある覇王丸。

起き攻めの強力なキャラは場を荒らす。ダウンからの攻防がキモだ。

はみ出し剣客伝

天下一剣客伝の強キャラとは?:昇龍拳に代表される対空に向いた必殺技がほとんど無いこのゲームでは、ジャンプ攻撃を落としにくい。このことにより、空中戦が強いキャラはバッタ戦法を活用することによって、イニシアチブを持ち続けることができる。判定が強く空中で競り勝てる技を持っていることが、このゲームでは何よりも重要な強キャラの条件だ。

出張&誌上イベントはまだまだ続くぞ!

THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦 War of The Key

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発 売 日：2005年8月上旬（稼働中）
■使用基板：TRIFORCE

Text:三番町鍵争奪組

今回は第2回デッキコンテストの入選者を発表だ！ 次回の「魔導の世界へようこそ」のスケジュールも決定したぞ。時間のある人はぜひ！

のどの痛みがひかないのでダンディな声が台無しや！ 雀ちゃんなんとかしてや～（東京都 ダンディズリ）

たいへん！早くネギを焼いて布に包んで首に巻いて!! 痛みがやわらぐからっ

首っ……

その顔は「首どこ?」と言いたいんか……

まんが☆堤利一郎

稼動から半年近くが経過した『鍵聖戦』だが、まだまだファンのアヴァ熱は覚めやらず！？ 第2回テーマデッキコンテストには多数の応募をいただき、さらに先月募集した第3回のテーマデッキも個性的なレシピが続々届いているのだ。アヴァっ子読者の皆さんに御礼申し上げつつ、今後もよろしく！ というわけで、今回は第2回テーマ"2種族縛り"の入選デッキを発表するぞ。また、トレードイベント・魔導の世界へようこその情報に恒例（？）4コマ・ポイスパ君など、高密度の2ページでお届けしよう。"教えてアヴァロン"改め"ピヨズリが教えちゃる"への投稿が若干寂しい状況なので、こちらもドシドシ応募してほしい。アンケートハガキやメールでの投稿も受け付けているぞ。この際ケンちゃんやヒナちゃんあてに、個人では難しい検証プレイを強要するのもOKだ。

ピヨズリが教えちゃる

Q.【魔法反射】の経験値の効率の良い上げ方を教えてください。現在光の称号で、CPUを相手に少しずつ上げてます。（宮城県　フェルマー君）

A. 魔導競技会の四人プレイが確実なんやが、そういう環境もなかなかないやろな。一人でも相方がおればだいぶ楽になるで。それも厳しいならとコツコツ上げるしかないんやが、あんさん光とな……ワイの秘密メモによると、反射できるんはディアラとディアドラの【オロチ】だけやな（一人用の場合）。この二人がいないときは、さっさとハンコスに使ってしまうとええで。

第2回テーマデッキコンテスト 入選者発表!!

第2回テーマ"2属性縛り"デッキにも個性的な多数の投稿が寄せられ、編集部＆開発陣ともどもプレイには熱が入りました。アルカディア部門（実戦向き）を睨んだと思われるデッキは、テレポート移動が優秀な黄属性がほとんどのデッキに含まれていました。アヴァロン開発部門（インパクト重視）は、いわゆる見立て系のファンデッキを始め、頑なにスジを通したテーマデッキが多数寄せられました。今回は各部門の入選デッキとともに、惜しくも選から漏れた次点のデッキも紹介します。

第3回テーマ 10種3積み

締め切りが早いって意見があったので、募集を延長。テーマは"10種3積み"。入選者には好きなイラスト色紙をプレゼント。希望するモンスかキャラを併記して191ページのあて先まで。住所・氏名(P.N.)も忘れずに。メールやアンケートはがきでもOK!

2月6日（月）必着!!

アルカディア賞　埼玉県　タピオカさん

黄属性 緑属性

孤高のハンターデッキ

アルカディア賞は往年の名アタッカー【ポイズンスパイク】が中心の即死デッキ。即死無効対策に2枚の【ルーン】を搭載し、【ストラグラー】や【現世の歩兵】での底上げモンスターで殴り倒すことも視野に入れています。防衛戦に特化したモンスターが多いのも特徴で、ホルダー時に鍵戦闘なしですんだことも少なからずありました。強烈なインパクトこそありませんが、細かいシナジーの集積が安定した動きを保証する安心二重丸のデッキです。

ディレクター藤澤氏の雑感

使う人は減りましたが、今でもポイスパは十分強いですよね。開発内では一時期禁止令が出たほどです。【グリゲーター】や【ロータン】がいるのはヤツのおかげです。2色とは思えない回りっぷりに感動しました！ ご希望の【インフィニティー】色紙をお送りしますのでお楽しみに！

●モンスターカード（26枚）	
・黄属性（15枚）	
【ポイズンスパイク】	2
【アライクバ】	1
【ビッグボウ】	1
【キラーレディー】	2
【ジャンブー】	1
【AI】	2
【ストラグラー】	1
【イグアン】	1
【イヌガミ】	1
【Mr.ジェントル】	1
【ポヨロール】	1
【セクシーベル】	1
・青属性（0枚）	
・赤属性（0枚）	
・緑属性（11枚）	
【ピックル】	1
【パン】	1
【ルーン】	2
【鬼ブル】	3
【ハコリス】	1
【現世の歩兵】	1
【ケイオスウォール】	1
【ナイトキャット】	1
●魔法カード（1枚）	
【便利なポケット】	1
●戦闘支援カード（3枚）	
【死の鷲掴み】	1
【黒の称号】	1
【亡者の盾】	1

黄属性を移動可能なカード枚数：17枚
青属性を移動可能なカード枚数：6枚
赤属性を移動可能なカード枚数：5枚
緑属性を移動可能なカード枚数：9枚

カード1枚あたりの平均移動マス数：2.70マス

各属性の総移動マス数
黄属性：33マス
青属性：10マス
赤属性：7マス
緑属性：22マス
無属性：9マス

KEY CARD

【ポイズンスパイク】　【ルーン】

次点　神奈川県　ハリーポッターさん

赤属性 青属性

水も滴るいいガルダデッキ

このデッキを一言で表現するなら"アドバンテージの塊"といえます。6枚の【ザガ】と2枚の【シータンク】、10枚の手札入れ替えカードで毎ターン【イカロスウイング】を唱えながら手札を整理して【ガルダ】を呼ぶのが基本的な動きです。タイム管理とプレイ速度が肝要ですが、白10枚でも思いのほか快適に動けますよ。

●モンスターカード（20枚）	
・黄属性（0枚）	
・青属性（17枚）	
【マーメイド】	3
【シータンク】	2
【レッドザガ】	3
【ブルーザガ】	3
【スケールイータ】	3
【ネオン】	3
・赤属性（3枚）	
【ガルダ】	3
・緑属性（0枚）	
●魔法カード（5枚）	
【イカロスウイング】	3
【女神の息吹】	1
【人魚の涙】	1
●戦闘支援カード（5枚）	
【威圧のオーラ】	1
【かすめ取り】	1
【黒の称号】	1
【風雷の舞】	2

よりどりコラム

Key of Application
運用の方程式

第四回
移動値3のスーパーサブ

Text:C・LAN

多忙極まれり〜な毎日が続き、年明けからロクにアヴァれていない悲しみが去来する今日この頃。今回はデッキを選ばない高パフォーマンスのモンスターにスポットを当ててみまそ。

影の立役者たち

デッキを構成するカードは、何らかの目的を持って投入されるのが普通である。だが、無造作に放り込むだけで役立つ類のカードもある。右に挙げた5枚のモンスターは①**パラメータが高めで**、②**有益な能力を持っていて**、③**移動値が3**という共通点がある。能力の方向性は異なるが、移動時に邪魔になることがほとんどなく、ときに主役を食うほどの戦闘能力を発揮する。そんな融通の利くスーパー助っ人たちだ。筆者は戦闘要員や移動要員などと同列に"移動値3のサブ"枠でスロットを用意し、デッキの動きに合うものをここから2体ほど雇うことにしている。だがもし、彼らの移動値が2だったら使うか？　そんな自問自答を繰り返すと、個々のカードに対する自分なりの価値観が見えてくることだろう。【アーマジロ】、【ミスブラッディー】、【冥剣ユラナス】もデッキ構成次第ではこのチーム（？）に加えていいカードだと個人的には思う。

【魔神の翼】
【ガルダ】
【アラクノフォビア】
【ダゴナイト】
【インフィニティー】

魔導の世界へようこそ！
次回は2月4日（土）にススキノで開催!!

今回は北海道・ススキノにて開催！　今回は田口氏が札幌初参戦。残念ながら実機が無い可能性もあって第二部の対戦コーナーは無いけれど、アヴァっ子はまったり楽しみましょ〜。

なお、同日は『三国志大戦』のイベントも併せて開催する予定だ。

詳しいイベントスケジュールや参加方法などの詳細は、直接店舗に確認しよう！

クラブ セガ ススキノ
住所：北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1
電話：011-532-9055

なお、本誌を持参すると、例によって、ちょっぴりうれしいことがあるよ。

"ジャンプー絵馬"の発見者現る！

2005.10　in出雲を覚えているか!?

出雲大社へジャンプー絵馬を奉納。それを見つけられた人には【千年の王】をプレゼントすると宣言したところ、昨年末に発見者が出た！　島根県 城田君おめでとう！　さすがは地元といったところか。これにて受付は終了。ご苦労さん。

約束通り千年の王をプレゼント！

今回のテーマ
2属性縛り

最大で二つまでの属性で組んだデッキが今回のテーマ。魔法と支援は自由に選択可能。次回の3積みに応用できる部分もあるかも。

開発賞　埼玉県　夜行君

黄属性 緑属性
クワガリンデッキ

アヴァロン開発賞は、【複製の技法】を活用する昆虫族デッキです。主役は【リンリン】ですが、二属性デッキというフォーマットのため、相手が緑属性を選んでいないと素で十分な破壊力を持っています。主な狙いは【クワガス】との入れ替えとのことですが、【クワガス】は移動値も優秀で昆虫族デッキには可能な限り入れたいカードです。【Mr.ジェントル】や【セクシーベル】などの2色4マス移動、テレポートカードも総動員し、移動面も配慮してあります。

ディレクター 藤澤氏の雑感

【アーミーアント】なしの複製昆虫デッキは、実は『弐』のテストプレイで猛威を振るっていたんです。そのデッキには【クワガドス】や【マンティガン】も入っていましたが、これは移動値が偏らないようにバランスを取っているのが好印象です。ご希望の【チャロ】色紙をお送りします！

●モンスターカード（27枚）	
・黄属性（17枚）	
【ゴースト】	2
【ブラッキス】	1
【絶望のトビラ】	1
【キラーレディー】	1
【AI】	1
【モグタン】	2
【Mr.ジェントル】	3
【メイドラマイマイ】	2
【ポヨロール】	2
【セクシーベル】	2
・青属性（0枚）	
・赤属性（0枚）	
・緑属性（10枚）	
【リンリン】	3
【コングボス】	1
【カブトス】	1
【クワガス】	3
【フリーキィー】	1
【ローターン】	1
●魔法カード（3枚）	
【人魚の涙】	1
【複製の技法】	2

●戦闘支援カード（0枚）

黄属性を移動可能なカード枚数：17枚
青属性を移動可能なカード枚数：5枚
赤属性を移動可能なカード枚数：6枚
緑属性を移動可能なカード枚数：11枚

カード1枚あたりの平均移動マス数：2.57マス

各属性の総移動マス数
黄属性：32マス
青属性：8マス
赤属性：9マス
緑属性：22マス
無属性：6マス

KEY CARD
【リンリン】　【複製の技法】

次点　東京都　たかどう（XL）さん

黄属性 赤属性
ケンちゃんのキンキラスタップデッキ

次点は何と、「アヴァなん」のケンちゃんをイメージして作られたデッキ！　『弐』ムックの漫画に原型が登場しています。その名称は"ギンギラ"で【フィフティニー】なんかも入っていましたが、ケンちゃんの引きの悪さを考えてSRとVRは絞ったそうです。【グラディウス】&【ウォーナイト】のコンボも彼っぽくてナイス！

●モンスターカード（22枚）	
・黄属性（10枚）	
【ゴースト】	2
【暗黒魔王】	1
【女神】	2
【ヘブンタウルス】	1
【アルビノ】	1
【オウリーン】	1
【イエローパズル】	1
【セクシーベル】	1
・青属性（0枚）	
・赤属性（12枚）	
【フェレット】	1
【ケンタウルスヘル】	2
【クマゴロウ】	1
【スタップスポーク】	2
【グラディウス】	2
【レッドパズル】	1
【ウォーナイト】	1
【隼丸】	2
・緑属性（0枚）	
●魔法カード（6枚）	
【天女の羽衣】	2
【死人召還】	1
【人魚の涙】	1
【機械の翼】	1
【幸福のラッパ】	1
●戦闘支援カード（2枚）	
【黒の称号】	1
【口寄せの儀式】	1

WORLD CLUB
Champion Football
European Clubs 2004-2005

トッププレイヤーに聞く プレイテクニック

今回も、先月に引き続きトッププレイヤーのインタビューをお届けしよう。大会に出場するプレイヤーはどのように操作しているのか、プレイの参考にしてほしい。また、この号が出ているころには稼働中のVer.1.1のプレイインプレッションを、併せて掲載。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
ヨーロピアンクラブス 2004-2005Ver.1.1
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年1月(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

トッププレイヤーに学ぶテクニック その1

選手カードの配置について

——まず、選手カードの配置の仕方についてお聞きします。試合中、選手カードを移動させますか？ それとも最初のフォーメーションのまま戦いますか？

かねごん シチュエーションにもよりますが、移動させます。

——どういった場面でカードを移動させますか？

かねごん 相手のフォーメーションを見て、ですね。極端なフォーメーションのチームと戦う場合、こちらもそれにある程度合わせるようにカードを移動させます。

——ウィングを極端に隅に配置しているチームに対しては、それに合わせて、DFやMFの位置を修正する、といった感じですか？

かねごん そういった感じですね。合わせるといっても、ある程度ですけど。こっちも極端なフォーメーションにする、というわけではありません。

——そのほかには移動させるシチュエーションはありますか？

かねごん 相手チームとの得点差によって移動したり、フォーメーションを変化させます。

——勝っている場合と負けている場合でシステムを変える、ということですね。

かねごん そうです。サッカーは点を取らないと勝てないわけで。負けていれば攻撃的に、勝っていれば守備的に、いくらか選手を移動させたり、フォーメーションを変化させたりします。

PLAYER NAME
かねごん

ヨーロピアンクラブスになって新たに設定されたレギュレーションである5R。これを採用して初めて開催された全国大会「COPA VENCEDORES WCCF」の初代優勝監督。大会では東海地区代表として、フランス人の選手のみで構成されたチーム「ラ・ブルー・アンサンブ」を率い、見事栄冠に輝いた。

全国大会では4-3-3というフォーメーションで戦った。

トッププレイヤーに学ぶテクニック その2

プレスボタンの押し方

——次にプレスボタンの押し方についてお聞きします。プレスボタンを連打（常時、点灯させたり消したり）しますか？

かねごん 基本的には連打してます。

——それは何か理由があるのでしょうか？

かねごん 特に理由はありません。正直なところ、連打することによってどういった効果があるのか分かりません。何となくですね。あえていうなら、『WCCF』をプレイし始めてからの「クセ」でしょうか（笑）。

——攻撃時、守備時共に連打しているのでしょうか？

かねごん そういうわけではありません。相手がボールを持って入ってきたらプレスボタンは消灯します。つまり、自陣での守備時にはプレスボタンは消していることになります。

——プレスボタンを消灯して、何もしないのですか？

かねごん さすがに何もしないってことはありませんけど（笑）。自陣内での守備時は、シュートボタンを押してプレスをかけるようにしています。

全国大会での一コマ。分かりづらいかもしれないが、かねごん監督はプレスボタンを連打していた。

自陣内で守備をする場合はプレスボタンではなく、シュートボタンを使っているそうだ。

トッププレイヤーに学ぶテクニック その3

作戦指示ボタンを押すタイミング

——続いて作戦指示ボタンを押すタイミングについてです。まずカウンターボタンは押しますか？

かねごん もちろん押します。

——ではカウンターボタンを押すのはどういったタイミングですか？

かねごん 試合中、カウンターボタンは常に点灯させっぱなしです。基本的に消しませんね。

——左右のサイドアタックや中央突破のボタンについては？

かねごん こういったタイミングで、というのは説明が難しいのですが、選手の位置によって臨機応変に点灯させます。

——選手の位置というのはフォーメーションのことですか？

かねごん そうではなく、画面上の選手の位置のことです。どの選手がどこに居るかによって、戦術を変えていきます。

——作戦指示ボタンを同時に複数同時に押しますか？

かねごん カウンター+何か一つはありますが、カウンター以外の三つは同時押しすることはありません。

トッププレイヤーに学ぶテクニック　その4

コーナーキックへの対応

――このゲームではコーナーキックが重要な得点源、もしくは失点のシチュエーションになっていると思います。自軍がコーナーキックを得た場合、どんなことに注意していますか？　何か特殊な行動をしますか？
かねごん　特別に何かする、ということはありません。選手カードを移動させたり、何かボタンを押したりはしませんね。あえて挙げるならコーナーキッカーの指名についてでしょうか。コーナーキックに合わせるのがうまい選手がいるので、その選手をキッカーに指名しないようにしています。
――では逆に相手チームのコーナーキックの場合はどうでしょう。何か気を付けていることはありますか？
かねごん　基本はキーパーボタンを押しっぱなしにしつつ、シュートボタンを連打します。
――選手カードは移動させたりしますか？
かねごん　動かしますよ。コーナーキックをニアサイドで合わされるとお手上げなので、ダメでもいいから選手カードをニアサイドに寄せるようにしてます。
――コーナーキックまでの時間は短いと思いますが、選手カードの移動は間に合いますか？
かねごん　残念ながら間に合わないことが多いですね（笑）。でも、一応寄せるようにしてますよ。

ヨーロピアンクラブスでは重要な得点源となっているCK。キッカーは慎重に選択したい。

トッププレイヤーに学ぶテクニック　その5

左ウィングを置く場所

――ヨーロピアンクラブスでは左サイドの突破が得点に結び付くことが多いと思います。左ウィングを配置する場合、どの辺りに配置しますか？
かねごん　あまり、現実のサッカーでは見られないような場所には置かないようにしています。
――具体的にいうと、どこら辺でしょうか？　フィールドの左奥（コーナーキックを蹴る場所）に配置しますか？　それともそこから少し下げた場所に配置させますか？
かねごん　ちょっと下げた場所に配置してますね。現実のサッカーとかけ離れないように、とは思っているのですが、WCCFが「サッカーの試合」である以上それなりに勝たないと面白くないですよね。なのである程度左サイドは使いますが、随時極端に上にベタ付けするようなことはありません。

左サイドアタックはある程度使う、とのこと。左オンリーという戦術ではないようだ。

トッププレイヤーに学ぶテクニック　その6

SBおよびCBの配置場所

――最後にディフェンダーについて聞かせてください。まずCBの選手はどれくらいの高さに配置しますか？　GKのカードに付くくらいの高さでしょうか？　それとも、自陣ペナルティエリアの線にカードの底辺が並ぶくらいの高さですか？
かねごん　CBはカードがペナルティエリアラインから下に三分の一くらいはみ出すような場所に配置することが多いです。
――それはなぜですか？
かねごん　あまり高過ぎるとプレスボタンの操作をミスしただけで、裏を取られてしまうからです。
――ではSBの配置場所については？
かねごん　4バックのフォーメーションにする場合、SBはCBより少し前に配置するようにしています。4バックのディフェンダーをフラットに並べるフォーメーションって、どうも好きじゃないんですよね。

Ver.1.1になって変わったのか？

現在稼働中のVER.1.1。新カードの追加は無いが、AIなどが微妙に調整されているようだ。ここでは、編集部調べによるVER.1.1のインプレッションをお届けするので、ぜひプレイ時の参考にしてもらいたい。

右サイドアタックについて

現在使用中のチームで試してみたところ、右サイドアタックが格段にやりやすくなったのは間違い無い。従来はクロスを上げるのが持ち味のウイングを右サイドに配置しても、中央に切れ込んでしまうか、相手DFにぶつかりにいってボールを取られるのが常だった。しかしこのバージョンでは、右サイドを深くえぐってクロスを上げる確率がアップ。左サイド同様の感覚で右サイドを使えるようになり、攻撃の選択肢が一つ増えたのは大きい。C・ロナウドやリュングベリ辺りが脚光を浴びるか⁉

今後、右サイドアタックも戦術の一つのバリエーションとして注目されるだろう。

GKの飛び出すタイミング

これはCPU戦に限った場合なのだが、スルーパスなどで味方FWがDFの裏に抜け出し、GKと一対一になると、かなり早いタイミングでGKが飛び出してくるようになった。これまでのようにペナルティエリアに入ってからシュートボタンを押したのでは遅いようだ。CPU戦では少し早めにシュートを打った方がいい。

味方MFからスルーパスが出て、走り込むドログバ。得点確実！　と思いきや……、

素早くGKが飛び出してきてボールをキャッチ。シュートタイミングに慣れが必要かもしれない。

そのほかの変化について

ここではそのほか気が付いたことをお伝えしよう。
まず、ゲーム中の実況が増えているようだ。「バックラインの裏」や「スルーパス！」といった実況が確認できた。
また、選手のアクションのバリエーションが増えている。例えばドリブル中のフェイント。相手DFと対峙したときに、体を左右に振ってフェイントをかけることがあった。
そしてコーナーキックについて。これはあくまで感覚的なものなので、参考程度にとらえてほしいのだが、コーナーキックから得点（または失点）する確率が少し落ちているように感じられた。

COBRA THE ARCADE™

三つのスペシャルモードを一挙に詳細まで紹介！

全ストーリーをクリアした時から、真の戦いが始まる！　今回は本作で用意されている三つの隠しモードを、出現条件とともに紹介するぞ。ガンシュー史上に新たな伝説を刻む超難度を、その目で見よ！

コブラ・ザ・アーケード
■メーカー　：ナムコ
■ジャンル　：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー+ペダル
■発 売 日：2005年11月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256+HDD

Text：カイゼルちくわ

エターナルモード

最初に出現する隠しモードが、この「エターナルモード」だ。このモードでは選択したストーリーからそれ以降の全ストーリーを、ボス登場時のデモシーン無しで続けてプレイしていく。難度もノーマルモードと比べると、少し上昇しているぞ。

出現条件　コブラ、レディの両ルートでストーリー 1～5すべてをクリアする

体力の続く限り戦いは続く！

赤弾が飛んでくる確率が少し上がっているが、ボス戦はほぼ通常のまま？

ボス戦前にはロード画面が表示される。そしてすぐにボス戦がスタート。難度よりも、休む時間がほとんど無いことの方が、攻略する上では難関に！

ワンコインでクリアできるか!?

次のモードを出すには各面を小分けに攻略しても問題は無いのだが、やはり極めるならワンコインでオールクリアしたいところ。ハイテンポな展開が連続するので、想像以上に疲れる……。

休むヒマなし！集中力が続くかが勝負！

ライフ3で全面を通してクリアするには、細かなミスも許されない。赤弾の確率が少し上がっているので、意外な敵にライフを奪われることもある。一瞬たりとも油断できないぞ。

バーストモード

第二の隠しモードが、サイコショットが使えない「バーストモード」だ。エターナルモードと同じくデモシーンはカットされているが、ノーマルモード同様プレイは一面ごとに終了。サイコガンが使えない分ノーマルショットの威力が上がっている。しかし難度もエターナルモードと同じくわずかに上がっている難関だ。

出現条件　コブラ、レディの両ルートでエターナルモードを全面クリアする

動き回るザコ敵を狙うには、慣れが必要。原作でサイコガンを失ったコブラがいかに苦戦したのか、その身で体験せよ！

ザコ敵がボスより手強い!?

クリアするには連射あるのみ！

今まではサイコショットで処理していたザコ敵を狙い撃つのはかなりの負担だが、クリアのみを考えるならひたすら連射していけばいい。的が大きいボス戦はむしろ楽なので、道中に全力を注いで攻略しよう。

連射して着弾点を確認しつつ、敵を追いかけていこう。

一度とらえられれば、ほとんどの敵は瞬殺できるはずだ。

エクストリームモード

最後に待ち受ける隠しモードが、この「エクストリームモード」。エターナルモードと同様ワンコインで全面連続プレイが可能だが、ザコ敵がすべて赤兵のような危険な敵に入れ替わっている上に、赤弾が飛んでくる確率は数倍にもなっている!?

出現条件　コブラ、レディの両ルートでバーストモードを全面クリアする

最後にして究極の難関！

すべての場面で、赤弾が雨あられと降り注ぐ。地獄のような光景が展開する。生存不可能!?

先手必勝！　遅れてしまったら？

連射攻撃を持つ敵はすべて強敵なので、撃たれる前に倒してしまうのが理想だが、機を逃すと大変なことになる場面が多い。敵の攻撃が激しい場面では、一瞬顔を出して敵を一体ロックオン、を繰り返し、地道に攻撃を続けていくしかないだろう。

だれもが「無理！」と叫ぶであろう弾幕の嵐。こうならないためにも、常に先手を取っていきたい。

はみ出しダック二等兵　本作に用意されている隠し要素は、実は今回紹介した隠しモードだけにとどまらない。各STORYの道中に隠されているという謎のアイテムを獲得した状態で、インターネットランキングに登録してみると……？　遊び心あふれるものから、原作ファンが感激の涙を流すであろう要素まで、いろいろな隠し要素が楽しめるぞ！　公式HP　http://www.namco.co.jp/aa/am/vg/cobra/special/

※記事中では以下の略称を
使用している場合があります。
アークドライブ……AD
ブラッドヒート……BH
ブローバックエッジ……BE
マジックサーキット……ゲージ
ヴァイタルソース……赤ゲージ
【 】内……ビートエッジでのつなぎ
・……特定の通常技のつなぎ
BE○○……○○のブローバックエッジ
EX○○……○○のEXエッジ
Ⓒ→……キャンセル
Ⓙ→……ジャンプキャンセル
Ⓢ→……スーパーキャンセル

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年3月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

闘劇'06の傾向は……？
MELTY BLOOD Act Cadenza

今月は、1月7日から始まった闘劇'06各地の予選を取材。特に注目されたテクニック、キャラをピックアップしていこう。大会に合わせた戦法を構築し、予選突破を目指そう！

Text:メルブラ塾（半蔵門支部）
※攻略情報、技のデータは編集部が独自に調査したものです。

リスクを抑えた闘い方

一発勝負の大会では、極力「事故」に遭わないように立ち回りたい。そのカギを握るのはサーキットスパークだ。

サーキットスパークを主軸としたゲージ運用

ゲージがMAX時にのみ出せるサーキットスパークは、地上でのガードや、やられ状態をキャンセルできる上、発生が早く無敵が長い（発生は12フレーム、1フレームから無敵）。さらにシールドをされることが無く、攻撃判定は大きいので絶対的な切り返しの切り札となっている。

闘劇'06の予選では、地上投げやシールドの保険にサーキットスパークを使うプレイヤーが非常に多かった。特に向いているのは、

- **立ち回りや連続技で特にゲージを使わないキャラ（遠野志貴など）**
- **防御力が低く、シールドや投げのリスクが怖いキャラ（赤主秋葉など）**

上記2タイプのキャラで、これらのキャラはゲージをムダに使わず、サーキットスパークに費やす戦法の方が大会では効果的といえるだろう。

この戦法のポイントとして押さえておきたいのは、下記2項目だ。

- **MAX状態が終了してゲージが200%になってもゲージをためる行動へのペナルティが掛からない**
- **ガード時にもゲージはたまる**

ダウン追い打ちを積極的に狙ったり、空中投げの前にA攻撃を必ず挟むなど、ゲージためを意識して動いていくと効率が良くなる。また、ガードに自信があるなら耐えつつゲージをためるのもアリだろう。

立ち回りにゲージを使わないor防御力の低いキャラはサーキットスパークを狙おう。

サーキットスパークを使わずに200%になったら、ゲージをためを考えた攻めに移行しよう。

ゲージMAX時は、強気に攻める心構えが重要（意識し過ぎはバレやすいので注意）。

意外に見落としやすい、ガードでのゲージため。無理に切り返さず、MAX状態までためてみる!?

今月の闘劇'06予選注目キャラ

大会テクニック 吸血鬼シオン

東京や名古屋の予選では光る活躍を見せた吸血鬼シオン。立ちAと立ちCの使い方がポイントだ。

リバースビートを使わずに、発生4フレームでガード時は五分な上、連打キャンセルや空振りキャンセルができる立ちAを刻んでいく固めが主流となっている。間合いが離れにくいため、地上投げを仕掛けやすい。

立ちCはダッシュや連係で「置いて」おき、ジャンプした相手や相殺を狙う。困ったら出してみるのもアリ。

立ちAでの刻みはディレイを掛けて、ギリギリ連続ヒットする間隔でつなげよう。

その後は地上投げを意識させての下段や、立ちBや立ちCが有効。相殺や空中ヒット時を逃さないようにしよう。

素早いダッシュを使ったジャンプ攻撃の回避を活用したい。空対空のハイジャンプを狙っていこう！

大会テクニック 遠野志貴

各地の予選で安定した活躍の元主人公・遠野志貴。ジャンプ攻撃の振り方でさらに堅実に動けるぞ。

空対空のハイジャンプA～ディレイジャンプ攻撃が強力。相手のハイジャンプや二段ジャンプ後などの高い位置を狙い、ディレイを掛けたジャンプ攻撃でのカウンターと、一瞬遅らせた空中投げを仕掛けられると格段に戦力アップ！　初段のハイジャンプAのカウンターヒットを確認できたら、アドリブで連続技を決めよう。

ハイジャンプAからの攻めは、画面端での相手の二段ジャンプを確認してからがオススメ。ある程度の高さが無いと、空中投げが決められないので注意しよう。

相手のハイジャンプを迎撃する後方or垂直ジャンプC先端当てでも強い。相殺も期待できる。

ゲージをあまり使わないことも一発勝負に強い要素。ゲージためを意識したダウン追い打ちを使っていこう。

MBAC十七分割 **闘劇'06予選でのシールドの使用頻度：**関東の予選では積極的にシールドを使うプレイヤーが多いが、東海や関西などの地域では極力シールドを使わないスタイルのプレイヤーが多かった。各地のプレイヤー同士の対決では、シールドの使用頻度を考慮したスタイルの変更が重要になってくるだろう。

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・ ™

“投げ”を極めてガードを崩せ！

ガードを崩す手段として全キャラが使用できる“投げ”。今回はその性能や使い方を徹底解剖！　思わぬキャラ差があるので、下部の表もチェックしておこう。

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2005年7月27日（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

Text:ケンちゃん

「NBC」流対戦術伝授〜第3回〜

通常投げの攻防

ここでは、投げの詳細な性能に加え、本作における駆け引きの基本となる、投げを中心とした攻防について解説していくぞ。

投げの基本性能

投げの性能は、投げ間合いや受け身の可否などはキャラによって多少異なるものの、

●投げ判定の発生は4フレーム
●ダメージは18

以上二点は全キャラ共通となっている。

そのほかの細かな性能は、下表に全キャラを一覧できるようまとめてある。自分の使っているキャラの性能を中心に、ほかのキャラと比べてみれば、その性能がはっきりと分かるはずだ。

発生が早く、ガード崩しの基本となる投げ。なお、投げ抜けされるとダメージを与えられず、その後は五分となる。

投げを使った攻め

投げの主な狙いどころは、「相手がダウンしない吹っ飛びから着地した後」と「相手が目の前で受け身を取った後」の二つ。どちらも相手に対投げ無敵時間が無いため決まりやすい。加えて、弱攻撃を当てた後にステップから投げを狙う、いわゆる“当て投げ”が基本となる。

投げ抜けを狙う相手には、打撃の選択肢を交ぜる必要がある。これは、投げ抜け失敗時に出る投げ空振りやしゃがみCをつぶせる上、ヒット確認から大ダメージを与えられる技が理想。投げとこれらの打撃を使い分けることで、相手に二択としてプレッシャーをかけられるのだ。特にステップからの投げは、ステップを確認してから投げ抜けされやすいので、打撃との使い分けが重要だ。

ステップからの投げは、ヒットストップの短い弱攻撃から狙うと効果的。展開が早いため、相手に対応されにくい。

ステップを見てから投げ抜けを入力する相手には、ステップからの打撃技を交ぜる。ヒット確認から連続技を決めよう。

投げを回避する

投げを回避する手段として効果的なのは、バックステップ、垂直ジャンプ、投げ抜けの三つ。

バックステップは、リーチの長い技から連続技を狙えるキャラ（Mr.BIGなど）で特に有効。回避に成功したときの見返りが大きいのが魅力だ。

垂直ジャンプによる回避は、ジャンプの軌道が低いキャラでオススメ。ジャンプ攻撃から連続技につなぎ、手痛い反撃を決めてやろう。

投げ抜けは相手のステップを確認したときなど、とっさの回避手段として有効。なお、しゃがみ状態でCD同時押しを入力しても投げ抜けは成立するが、失敗時は投げ空振りではなくしゃがみCが出る。しゃがみCの発生が遅いキャラは、立ち状態で入力するよう意識した方がいいぞ。

画面端を背負っている状況で相手に投げを狙われたときは、バックステップでの回避が最も大きな見返りを望める。

回避後は、すぐに発生の早い技を出せば反撃できる。強攻撃からキャンセルで必殺技につなぎ、大ダメージを与えよう。

通常投げ性能一覧

※間合＝投げ間合い。密着状態からミズチが何フレーム後退した距離まで届くかで計測。　全体＝空振り時の全体フレーム。　抜け＝投げ抜け可能時間。　受身＝相手が受け身可能かどうか。
向き＝投げられた側のダウン時の向き。　技後＝画面中央で投げた後の状況。○は受け身に関係無く起き上がりに密着可能、△は受け身を取られなければ密着可能、×は密着できないことを表す。

キャラ名	間合	全体	抜け	受身	向き	技後	備考
ユウキ	6	36	6	×	正	○	
アイ	6	36	6	×	正	○	
京	8	40	9	×	逆	○	
庵	6	40	11	○	正	○	
K'	6	36	6	×	正	○	
シェルミー	8	40	6	×	正	×	
テリー	6	40	6	×	逆	○	
舞	6	36	6	×	逆	○	
キム	6	36	6	×	逆	○	※1
ギース	6	36	6	×	正	○	
タン	6	36	6	×	正	○	
崇雷	8	40	6	○	正	△	
崇秀	6	40	6	○	正	△	※2
ロック	6	36	6	×	逆	○	
ほたる	6	36	6	×	正	○	
Mr.カラテ	6	36	6	×	逆	○	※3
ロバート	6	36	6	×	逆	○	
Mr.BIG	8	40	10	×	正	○	
リー	6	40	11	○	正	△	
覇王丸	12	36	6	—	—	×	※4
ナコルル	6	36	6	○	正	○	
幻十郎	6	36	6	—	—	×	※5
色	6	36	6	○	正	△	
アスラ	6	36	6	○	正	△	
楓	6	36	6	×	正	○	
守矢	6	36	6	×	正	○	※6
あかり	6	36	6	○	正	×	
鷲塚	6	36	6	×	逆	○	
ハンゾウ	6	36	8	○	正	×	
フウマ	6	36	6	×	正	×	
マッドマン	6	36	6	○	正	○	
キサラ	6	36	6	○	正	△	
サイバー・ウー	6	36	6	×	正	○	
マルコ	6	36	6	○	正	△	
アテナ	6	36	6	○	正	○	
マーズピープル	6	36	6	○	正	×	
ミズチ	6	36	6	○	正	○	※7
獅子王	6	36	6	○	正	△	
NEO-DIO	6	36	6	○	正	○	

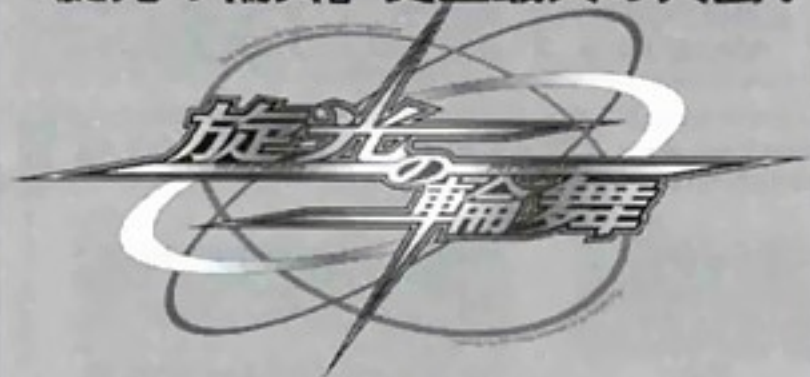
※1：画面端に相手を投げたときのみ強覇気脚で追撃可能。　※2：画面端へ相手を投げたときのみ帝王天耳拳で追撃可能。　※3：画面端へ相手を投げたときのみ強雷神剃で追撃可能。　※4：技後は3フレーム不利。
※5：技後は1フレーム不利。　※6：画面端に相手を投げたときのみ↑＋C→近距離立ちBで追撃可能。　※7：画面端へ相手を投げたときのみ昇り御大で追撃可能。

ランガイコロシアム

●**タクティカルステップの謎:**タクティカルステップは入力した瞬間に発動せず、入力から発動までに1フレームのラグが生じる。この1フレーム間は無敵ではないが、ガードは可能。そして、その1フレーム間に相手の攻撃をガードすると……、ヒットストップが解けた直後に「ガードキャンセルタクティカルステップ」が発動するのだ。狙って使うのは難しいが、覚えておいて損は無いだろう。

LONG RUN GAMES' BOOSTER

ほかのタイトルと比べ、プレイヤー数が少なめな『旋光の輪舞』。だがしかし、プレイヤーたちのやる気はほかに負けず劣らず熱かった！　各予選を勝ち抜いた16人の猛者たちの足跡をここに刻もう。

『旋光の輪舞』史上最大の大会！

旋光の輪舞

Text:KZA　協力:マンボウ

旋光の輪舞
- ■メーカー：グレフ
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2005年4月下旬(稼働中)
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

聖夜の決戦！

本作がリリースされてからはや8カ月がたった昨年の12月25日……そう！　世間でも一大イベントの日であるクリスマス！　この記念すべき日に、TRF＠メイドゲーセンでグレフ公認の関東大会決勝が行なわれた。当日予選出者2名を含む決勝出場者16名が100人を超えるギャラリーを背にその技術、知識のすべてをかけて、選ばれたもののみが獲得できる「最強」の2文字を目指して激戦を戦い抜く！　2005年の最後の祭りとなったこの大会は、まさしく集大成と呼ぶにふさわしいレベルの大会となった。

激戦を制した者たちの織り成す華麗な輪舞

キャラの相性が複雑に交錯する本作で、運の要素を少しでも軽減するべく採用された決勝大会方式は、何とダブルイルミネーション方式（詳細は欄外参照）！　どの枠に入るかは、各店舗予選を抜けた順にくじで決まる形となった。この抽選から既に大会は始まっており、各自が一喜一憂する中、早くも会場を沸かせたのは「男棒」（櫻子A）。優勝候補として有力視されているこの男、圧倒的有利を付けられているといわれている、決勝大会出場者ただ一人のリリB使いの「ごろ」を初戦で引き当ててしまう。これには大会運営者の「うずらegg」氏からもお疲れさまの一言。そんな中、決定されたトーナメント表は下の通り。

ここからは大会の全体的な流れを追っていこう。勝者枠に上がるか、敗者枠に落とされてしまうか開始から重要な意味を持つ1回戦を制したのは、何と半分が遠路はるばるやってきた遠征者たち。中でも札幌からの遠征者である「AGO」は優勝候補である「テムコー」を撃破しての快挙であった。

大会優勝候補として有力視されていた「テムコー」「ペケ」両氏が敗者枠に進むなど、早くも波乱の様相を見せた2回戦。勝者枠に立っていたのは「男棒」以外はすべて遠征者たちだ。「AGO」をはじめ、静岡の「うまーぼ」、名古屋の「ぼんくら」と地方の意地を見せてきた。対する敗者枠で何とかしがみついてきているのは、遠征組の「ao」、『バーチャロン』界の英雄「EKD」、優勝候補筆頭「ペケ」、Mr.弾避け「SIN」の4名。

大会が大きく沸いたのは、敗者枠3回戦「ペケ」VS.「SIN」戦の最終局面。時間切れ間近、「ペケ」がボスを発動して、だれもが「ペケ」の勝利を確信した瞬間……「SIN」が剣先を完全に見切り、ボスの破壊に成功して逆転勝利！　「男棒」との直接対決を拝むこと無く「ペケ」の関東大会は終わった。

予想を遥かに上回る当日予選参加人数で、会場の人口密度がスゴいことに……。

今回はメイド姿で参加の「テムコー」（左）とMr.弾避けの「SIN」（右）

the 2005 KANTO "Senko no Ronde" CHAMPIONSHIP!!

試合	プレイヤー	予選	使用キャラ
1	テムコー	池袋ギーゴ1位	チャンポA
1	AGO	ゲームチャリオット[illegible]店1位	ツィーランA
2	SIN	立川ゲームオスロー第5店1位	ファビアンA
2	ao	大久保アルファステーション1位	チャンポA
3	ナナキ	ゲームチャリオット船橋1位	ツィーランA
3	ぼんくら	大久保アルファステーション2位	チャンポA
4	ペケ	東京レジャーランド秋葉原店1位	ツィーランA
4	がれ	ゲームファクトリーマグマ[illegible]店1位	ベルナB
5	朧月	アミューズメントエース[illegible]店1位	チャンポA
5	EKD	ハイテクランドミカド2位	チャンポA
6	男棒	東京レジャーランド秋葉原店2位	櫻子A
6	ごろ	立川ゲームオスロー第5店2位	リリB
7	うまーぼ	当日予選2位	ツィーランA
7	デロユ	池袋ギーゴ2位	チャンポA
8	JIN	当日予選1位	サクラコA
8	いもり	ハイテクランドミカド1位	チャンポA

勝者枠
- 1: AGO／2: ao／3: ぼんくら／4: がれ／5: 朧月／6: 男棒／7: うまーぼ／8: いもり
- 9: AGO／10: ぼんくら／11: 男棒／12: うまーぼ
- 21: ぼんくら／22: 男棒
- 25: 男棒
- 30: 男棒
- 31 (playoff 30-L)
- 優勝: 男棒

敗者枠
- 13: テムコー、SIN → SIN
- 14: ナナキ、ペケ → ペケ
- 15: EKD、ごろ → EKD
- 16: デロユ、JIN → JIN
- 17: いもり (12-L)、SIN → SIN
- 18: 朧月 (11-L)、ペケ → ペケ
- 19: がれ (10-L)、EKD → EKD
- 20: ao (9-L)、JIN → ao
- 23: SIN
- 24: EKD
- 26: AGO (21-L)、SIN → SIN
- 27: うまーぼ (22-L)、EKD → EKD
- 28: EKD
- 29: ぼんくら (25-L)、EKD → EKD

インフォメーション BOOSTER　**ダブルイルミネーション方式について**：2回負けると敗退。1回負けるとトーナメント右側の敗者枠に移るが、まだ優勝のチャンスは残っている(中央より左側が勝者枠、右側が敗者枠)。2回戦以降の敗者は、「試合番号-L」の場所に移動(9の「AGO」対「ao」の敗者は9-Lに移動するなど)。それぞれの枠の勝者は、決勝戦で対決する。勝者枠の選手が敗れた場合は、プレイオフに突入。

決勝へ上がったのは……

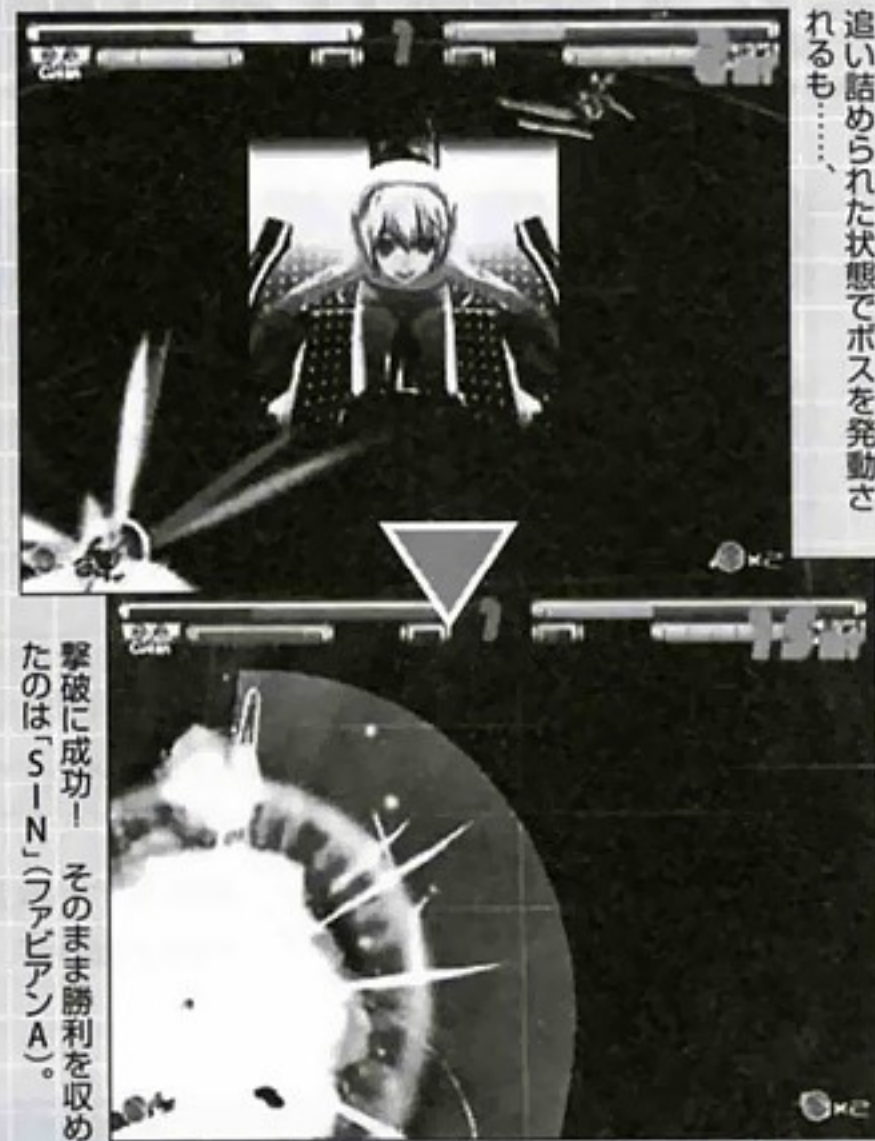
場面は変わって勝者枠の決勝は、勝者枠最後の関東勢としてここまで勝ち残ってきた「男棒」。これに対するは初出場で決勝大会への切符を手にし、ここまで勝ち上がってきた名古屋のエース「ぼんくら」。この戦いはし烈を極めたものの、最後に立っていたのは「男棒」であった。

勝者枠でついに敗北した「ぼんくら」を敗者枠で待ち受けるのは、「SIN」を下して勝ち上がってきた「EKD」。同じキャラと操るものとしてプライドをかけたこの試合を制したのは「EKD」であった。

そして決勝戦、同じ場所をホームとしてきた戦友同士の戦い「男棒」VS.「EKD」。小細工無用のこの一戦、「男棒」が立ち回りで圧倒的なリードを奪う。それを覆そうと「EKD」が苦し紛れにボスを発動するも、うまくさばかれ、「男棒」が2本連続で先取。無敗のまま優勝を手にしたのは「男棒」であった。

注目試合1、ペケ VS.SIN

強力なM攻撃を持ち、弾を消すS攻撃とゲーム中で最強の防御力を誇るパンチバリアを駆使し、自身の被弾を極力避けながら戦うツィーランAを操る「ペケ」。汎用性に富んだS攻撃を武器に、距離を選ばない安定した立ち回りがウリのファビアンAを操る「SIN」との戦い。互いに被弾を避けるスタイルを取る両者、開幕から終始遠距離での撃ち合いとなり、1セット目では残り20カウントの時点で双方体力が8割、2セット目では双方7割を残すなど一時も目を離せない勝負となった。

1セット目は「SIN」が7%ほど体力をリードし時間切れで勝利。続く2セット目、残り4カウントの時点で「SIN」が若干体力リード、時間切れ直前で「ペケ」がボスを発動するも、その剣先を完全に見切った「SIN」が懐に潜りボスをノーダメージで瞬殺！ そのままタイムアップで勝利を収めた。

注目試合2、男棒 VS. ぼんくら

設置してしまえば、鉄壁の守りを作れるS攻撃を使って篭城スタイルを取る櫻子Aを使う「男棒」、NEW Ver.稼動当初から強いといわれている最凶のS攻撃を武器に持つチャンポAを駆り、目の前の城を切り崩しにかかる「ぼんくら」との戦い。

逃げる櫻子、追うチャンポという構図となったこの試合。1セット目はうまく相手の体力を調整した「ぼんくら」がタイムアップぎりぎりでボスを発動して勝利。2セット目、リードするのは「男棒」。「ぼんくら」がボスを発動するも、横位置での発動となってしまい、カウンターで発動された「男棒」のボスの前にあえなく撃沈。続く3セット目、開幕のゲージ差をうまく生かせなかった「ぼんくら」に対し、ボスカウントの差をうまく生かした「男棒」がリード、「ぼんくら」がファイナルボスを発動するも「男棒」が残り体力1割から耐え切って、勝利を収めた。

決勝は、お互いに強力なホーミングを生かして攻めていった。

このボス発動が決定打となり、見事「男棒」が優勝を決めた！

追い詰められた状態でボスを発動させるも……。

撃破に成功！ そのまま勝利を収めたのは「SIN」（ファビアンA）。

「男棒」の行動を完全に読み切った「ぼんくら」がダッシュMSを当てる！

優勝の「男棒」（写真左）、準優勝の「EKD」（写真右）。

Technique Close-up 大会テクニックピックアップ

ペルナB使い「がれ」が披露した、一定時間掃射し続ける特殊なS射撃を持つペルナならではのテクニックを紹介しよう。

前ダッシュからの後ろ八つ橋S（クイックターンショット）と入力すると、相手から見て左右のどちらかをビームが滑っていく。ビームが滑っていく方向へ動いていた場合、ビームが確定するというテクニックである。

1回戦で見事ツィーランを倒すことに成功し、勝利を収めた。

名古屋のエース「ぼんくら」が使った、対櫻子戦で有効なテクニックを紹介しよう。

マインという強力な防御兵器を駆使し、非常に強力な篭城スタイルを取ることができる櫻子。これに対して、長い無敵時間を誇るダッシュMSでひきにかかり、櫻子をあぶり出すというもの。技後の硬直を取られづらいので、非常に有効な対策といえるだろう。

タイミングはシビアだが、櫻子に行動をさせないことが重要。ガンガン狙え！

グレフ丸山社長・総評

予選含め6店舗の大会を見学しましたが、いずれも白熱した好勝負の連続で見ごたえがありました！ そして数多くのプレイヤーが集まり、大会を楽しむ様子を見ることができたのを非常にうれしく思います。皆、ありがとう！ これからも『旋光の輪舞』をよろしくお願いいたします。

Xbox 360版『旋光の輪舞』も開発順調！ アーケード版を遊びつつ待っていてください！

インフォメーション BOOSTER 本大会の動画はam.segaで公開されているぞ http://am.sega.jp/utop/news/rond_kanto/index.html また、TRF@メイドゲーセンでは毎週木曜に今回優勝した「男棒」主催の大会が21:00より開かれている。興味のある人はぜひ参加してもらいたい。 http://www.trftrf.com/

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第73回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

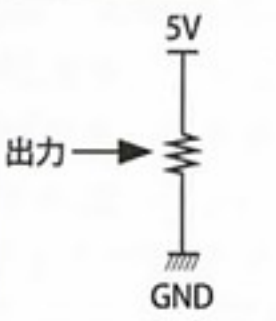
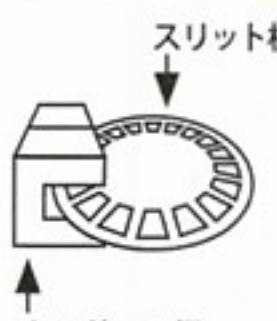
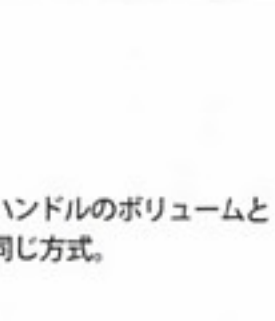
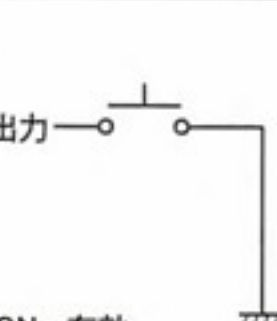
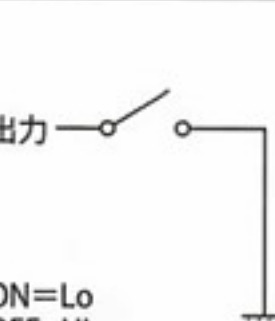
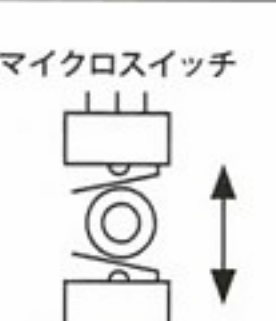
ドライブゲームをコントロールボックス＋αで遊ぼう

特別編

アーケードゲームのジャンルの一つに「ドライブ/レース」がある。それらは一般的にコクピット型の専用大型筐体を使用することが多く、入力デバイスはハンドルとペダルを使用する。最終回である今回は、これらをプレイする方法を考えていこう。

ドライブゲームをプレイしよう

ドライブゲーム入力デバイス製作 基礎編

自作か流用が王道

汎用筐体用の基板のみならず、ドライブゲームなどの大型筐体用基板も、基板ショップなどで入手可能だ。ただ、専用の筐体に組み込むのが前提であるため、JAMMA規格でない場合が多いし、入力デバイスに専用のものを使用するなど、扱いはややハードルが高い。今回は、これらを入手した場合のプレイ方法について考えてみよう。

まずは、考えうるプレイ方法について右表にまとめてみた。方法は、大きく三つある。ケース2か3が現実解となるだろう。入力デバイスを自作か流用するのだ。

ドライブゲームの家庭でのプレイ方法

	プレイ方法	問題点
ケース1	専用パネルあるいは、入力デバイス付きで入手する。	何ぶん大型筐体なので、専用パネルごとはもちろん、入力デバイスのみでも相当大きい（写真参照）。そもそも、専用パネル付きで売られていることがあまり無い。
ケース2	入力デバイスそのものを自作する。	ハンドルは構造がシンプルなので、自作は比較的容易（写真参照）。一方、ペダルの方はメカが必要になるので、自作が大変。よく行なわれるのは、一般的なレバーをハンドル代わりにすること。
ケース3	入力デバイスを他の機器から流用してプレイする。	家庭用ゲーム機や、操縦桿タイプのスティックを流用する。大きな問題は無いが、若干の改造が必要になる。

専用パネル以外でプレイするためには、入力方式を理解する必要がある。幸いなことに、入力デバイスには大差が無く、数通りのパターンに収めることができる。代表的なタイプをまとめたので、参考にしてほしい。

入力方式一覧

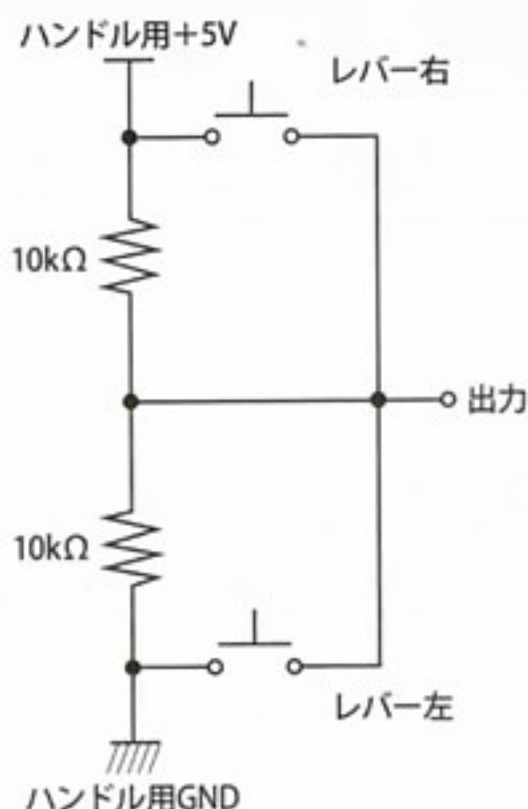
	ハンドル		ペダル		シフト	
入力デバイス	ボリューム式	センサ式	ボリューム式	スイッチ式	ON/OFF式	バタフライ式
解説	片方を5V、もう片方をGNDに接続。センターから電圧を取り出し、角度を検出する。	『アルカノイド』などに使われるパドルと同じ方式。	ハンドルのボリュームと同じ方式。	ペダルの裏にスイッチが付いており、単にON/OFFするだけのもの。	スイッチをONすればLo、OFFにすればHiになるというもの。	上下にマイクロスイッチが付いており、ONした数だけシフトするというもの。
概略図	5V 出力 GND 出力が0Vなら左、2.5Vならセンター、5Vなら右として解釈される。	スリット板 センサ×2個 パドルのギア比がそのままマッチする。	ハンドルのボリュームと同じ方式。 出力が5Vに近付くほど全開に近付く。	出力 ON＝有効 GND ボタンスイッチで代用できる。	出力 ON=Lo OFF=Hi GND	マイクロスイッチ 接点がONになるのは一瞬。
備考	この場合、ボリュームは5kΩのものが多く使用されているが、実際は5kΩでなくてもいい。	センサにはHi有効、Lo有効がある。詳しくは過去記事を参照のこと。	ボリューム式とスイッチ式は、互いに流用が可能だ。ただし、スイッチ式をボリューム式に流用すると、出力は全開/全閉のみになる。また、GNDを5Vに、5VをGNDに接続し直すなどの変更が必要な場合がある。		ラジオパーツ店などで売っているトグルスイッチなどで代用可能。	ラジオパーツ店などに売っているトグルスイッチ(センターOFF、両サイド跳ね返りタイプ）や、レバーの上下で代用可能。
使用ゲーム	『アウトラン』、『ターボアウトラン』、『パワードリフト』など。	『チェイスHQ』、『S.C.I.』、『グレート1000マイルラリー』など。	ハンドルがボリューム式のゲームが該当。	ハンドルがセンサ式のゲームが該当。	Hi、Lo2速のゲームはこのタイプが多い。	多段シフトのゲームはこのタイプが多い。

ゲー事典　いよいよ、月刊アルカディア創刊前より長きにわたり続いた当コーナーも、今号で終わり。ご愛読いただき、ありがとうございました。(担当編集)

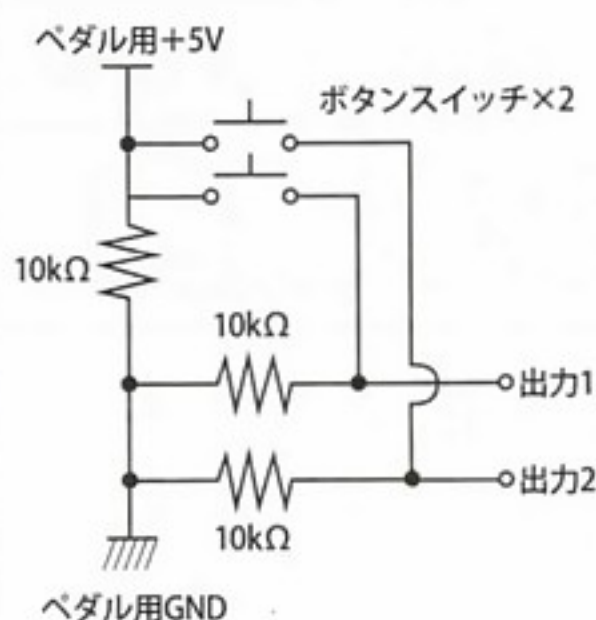
ドライブゲーム入力デバイス製作 実践編

入力デバイスおよび入力方式について把握していただくことができただろうか？　これはJVS規格の最近の基板でも事情はほぼ同様なので、参考になるはずだ。では、早速実践してみよう。前ページで示した方式のうち、ケース1は、あまり解説の必要は無いだろう。記事では、ケース2の中の一般的なレバーおよびボタンでプレイする方法を解説しよう。コントロールボックスのレバーやボタンを流用できて、一番ローコストだからだ。テスト基板は、セガの『ターボアウトラン』にした。本作は、アナログ入力のハンドル、ペダルにHi、Lo式のシフト、それにターボボタンという構成になっている。

ハンドル 回路図

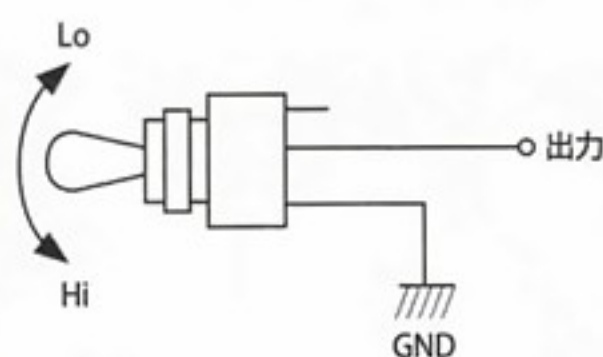
ハンドル用＋5V
レバー右
10kΩ
出力
10kΩ
レバー左
ハンドル用GND

レバー左右のマイクロスイッチに、図のように配線する。実際のプレイでは、それぞれのレバー入力で、左右にフルにハンドルを切ったことになる。

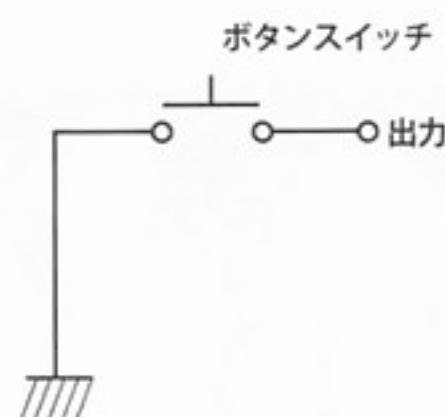
ペダル 回路図

ペダル用＋5V
ボタンスイッチ×2
10kΩ
10kΩ
出力1
出力2
10kΩ
ペダル用GND

ペダルは、ボタンスイッチを使用。押した場合、いきなり全開になる。離せばいきなり全閉（ハンドル同様途中が無い）。アクセルとブレーキが必要なので、出力が二つある。

※なお、ハンドル、ペダルにボリュームが使用されているゲームの場合、それぞれ専用の＋5V、GNDに接続する必要がある。回路図中に「ハンドル用＋5V」、「ペダル用＋5V」と記述があるのはそういう意味だ。共用にすると動作が変になるので注意が必要。

シフト 回路図

Lo
Hi
出力
GND

シフトは、トグルスイッチをそのまま使用した。Lo、Hiで固定されるタイプである必要があるので、コントロールボックスのボタンスイッチは流用不可能だ。

ターボ 回路図

ボタンスイッチ
出力

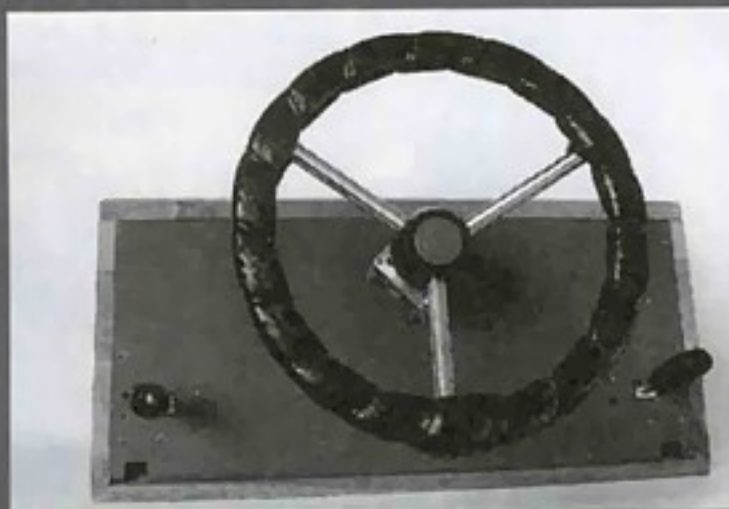
ターボは、ペダルと同じボタンスイッチを使用。押すとターボONになる。これに関しては、コントロールボックスのボタンスイッチを流用するのでも構わない。

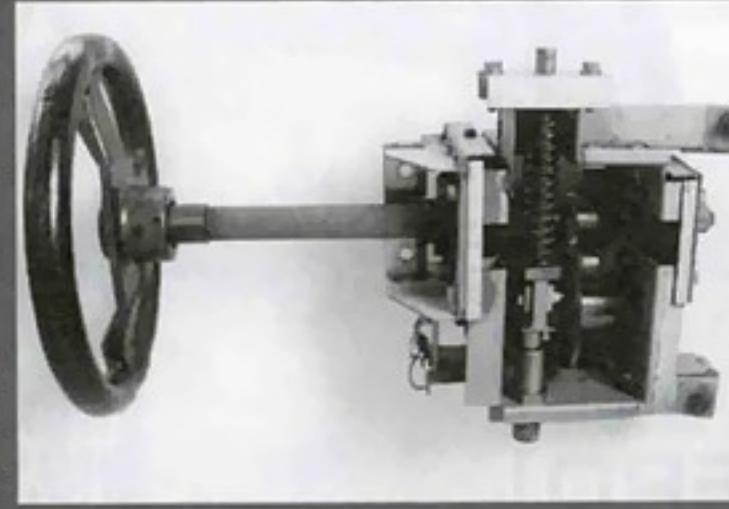
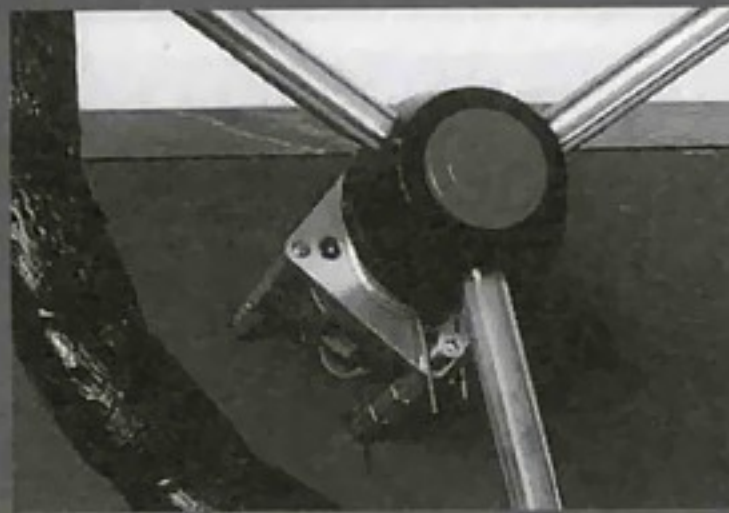
今回紹介の方法で注意を要するのは、ハンドルの場合は通常GNDにつながっている部分が出力になっていることと、ペダルの方は通常GNDにつながっている部分が＋5Vにつながっていることだ。

これにより、配線を丸っきり変更する必要があるため、実際に試してみようと考えている人は注意してほしい。

操作感はどんな風？

プレイする前はあまり期待していなかったが、意外にも（？）操作感はよく、実用に耐える。独立した簡易型コントローラとして作ってもいいデキだった。

自作したハンドル。ハンドルの軸は5kΩのボリュームに直結されている。

自作したペダル。天板、メカ部は鉄板、それ以外はアクリルを使っている。

ナムコ『レイブレーサー』のハンドル。ハンドルユニットのみで15kgほど。

見ての通り、ボリュームの軸が直接ハンドルの軸となった簡単な構造だ。

ギアを介して5kΩのボリュームを回す構造になっている。自作は大変。

同ユニット装着のボリューム。大きいが、普通の5kΩのものが付いている。

プレイヤーの声を受け、よりプレイしやすく進化したシステム面に注目せよ!!

beatmania IIDX13 DistorteD

今回は新オプションのおさらいと具体的な活用法を紹介。また、P130からはIIDXのゲーム面にスポットを当てたインタビューをTatsh、DJ Yoshitaka両氏に行なったので、お見逃し無く!!

Text：ハメコ。(システム)　飛鳥(インタビュー)

beatmania II DX13 DistorteD
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2006年3月予定
■使用基板：ー

HS4.5、5.0とDP、2P FLIPのおさらい

まず、HiSpeedには今までの上限を超えた4.5と5.0が追加された。HiSpeed4.0とSudden+で対応していた楽曲、主にbpm110以下の『Buffalo』や『Glorious Days』に4.5や5.0を使うという形が考えられる。

次に2P FLIPとDP FLIP。これは、カップル／DP譜面の左右を入れ替える。特にDPで効果があり、左手側が圧倒的に難しい『革命』に対して使ったり、左側に苦手な譜面が登場する楽曲に使うとクリアが楽になるだろう。

Sudden+の強制オフが便利!!

■Hidden+、Sudden+の強制 on/off：楽曲プレイ中にスタートボタンを2回押すと消滅、再び押すと消した時点での高さで復活

簡単操作でSudden+のon/offが可能になったため、今までのように素早くSudden+を画面上部まで移動したり、わざわざタオルを取り外す必要が無くなったぞ。

このテクニックが有効なのは『CHECKING YOU OUT』や『A』といった、「低速から始まり、曲中でBPMが大幅に上昇する」楽曲。HiSpeedを上昇後のBPMに合わせておき、低速部分はSudden+を大きく下げてプレイ、BPMの上昇ポイントでSudden+をオフにすれば、ストレス無く楽曲を攻略できる。

タオルの途中取りと違い、簡単操作でSudden+を復活できるため、BPMが変化を繰り返す「ラクエン」などに対応できるのもうれしい。

HiSpeedを上昇後のBPMに合わせておき、低速地帯ではSudden+を下げてプレイ。早くなる直前にスタートボタンを2回押して、Sudden+をオフにするのだ。

HiSpeedが曲中変更可能になり、間違えても安心!!

■楽曲プレイ中のHiSpeed変更：楽曲プレイ中にスタートボタンを押した状態で黒鍵盤を押すと0.5ずつ上昇、白鍵盤を押すと0.5ずつ減少

楽曲が始まってしまっても、曲中にHiSpeedを変更できるようになったため、選曲画面でHiSpeedオプションの設定を間違えてしまっても最適なHiSpeedへと調整できるようになった。特に、BPMの早い曲に対して早過ぎるHiSpeedを選んでしまった場合、もはやプレイ不可能な状態に陥ってしまうので、この追加要素はうれしい限りだ。

また、BPMの変化幅が小さい『桜』、『1st Samurai』の後半部分に合わせてHiSpeedを変更するなど、攻略として使うことも考えられる。ただし、HiSpeedの値をプレイ画面で確認しつつ行なわなければならないので、左のテクニックと比べると難度は高いといえるだろう。

BPMが変化する瞬間にHiSpeedを変えることができれば、左のテクニックと同じ効果が望める。操作が煩雑な分、慣れが必要になってくるが。

Tatsh

"2色パン"がコンセプト？

——まず、お二人から見る今作のイメージとはどんなものですか？

Tatsh 前作とは違って、クールなイメージになりつつありますね。

Yoshitaka 前作に比べ攻撃的なイメージがしますね。

——サブタイトルでもある、この"DistorteD"とは、どなたが命名されたのですか？

Yoshitaka チーム員がそれぞれ出し合った意見を元に絞り込んでいきました。僕の出した案は一次審査にも残らなかった記憶がありますね（笑）。

Tatsh 候補はどんなのがあったかな……。そういえばタイトル候補はメモっておいて曲名で使ったりもしたりしてます。あ、でも最初にイメージとして白黒がいいとか言ってたような気がしてたけど。

Yoshitaka 収録している"楽曲の二極化"を、より強調していこうっていうコンセプトが最初にあったんです。それで二面性を表す言葉をサブタイトルに持ってこようと話し合った結果、二転三転してTAKAさんの"DistorteD"に決まりました。

——その"楽曲の二極化"とはどういったものなのでしょうか？

Yoshitaka ストイックなものはよりストイックに、ポップなものはよりポップに、という二極化ですね。

Tatsh 最初に、2色パン……チョコパンとクリームパンが合体してるあれです（笑）。これは僕の勝手なイメージですけど、チョコの方はよりチョコに、クリームの方はよりクリームにしようということですよ。

Yoshitaka ……とても独特な表現方法ですが、わかりやすいですね（笑）。

Tatsh 中途半端はよくない（笑）。

——ロケテの際、恐らく一番意見が多かったのはTatshさんの曲である「The Dirty of Loudness」の譜面だと思うのですが。

Tatsh 「タブー」だとは分かってはいたのですが、そろそろ出番が来たかなと判断してみました。約50曲以上の収録曲の中に、一つくらいああいう譜面があってもいいかなと思いました。実は「GENOCIDE/djKiller」の時もそうだったんですけど、キラー名義のときには素直な譜面とは正反対な譜面を心がけて作ってたりします。キラー名義の後継名義である「Assault X」もそういった感じを意識しました。

Yoshitaka その結果クリームパンはよりクリームパンになったってことですね（笑）。

——あの鍵盤七つ＋スクラッチは難易度問わず入っていますが、そこに関しては？

Tatsh 例えば、NORMAL譜面に全押しが1回も出てこないとすると、NORMALしかやらないプレイヤーは全押しを体験できなくなってしまうんです。「なんだ、あれはHYPERをやる人しかできないのか」ということにはならないようにしたかったんです。ロケテストではまあちょっとやり過ぎ感はありましたけど（笑）。

うまい人にも、そうでない人にも同じ体験をさせてあげたい

コンポーザーから見るDistorteD

Tatsh & DJ Yoshitaka

新作『ⅡDX 13 DistorteD』をこの二人に聞く!!

ⅡDXシリーズの新作となる『beatmania ⅡDX 13 DistorteD（以下DistorteD）』の開発も佳境に入っている中で、今まさにⅡDXシリーズを牽引しているTatsh氏とDJ Yoshitaka氏にインタビューを敢行！ コンポーザーから見る新作の魅力に加え、ⅡDXシリーズの魅力も存分に語っていただいた。

――Yoshitakaさんは、あの譜面を見たときどう思いました？

Yoshitaka 「来るときが来たか……」って思いましたね（笑）。

楽曲とゲームシステムの関係性

――今作でオプションが新たに増えていますが、お二人が気になったものはありますか？

Yoshitaka 今回だとDP FLIPというダブル譜面が入れ替わるものですね。

Tatsh これでダブルのプレイヤーがもっと増えるとうれしいです。

Yoshitaka 利き腕によってどうしても得意な曲、不得意な曲が変わってくるので、苦手な曲でぜひ試してみてほしいです。

――ゲーム中にオプションが変更できるという点はいかがでしょう？

Tatsh あれ、間違えちゃったときにすごく役に立ちますよ。

Yoshitaka あれは結構前から切なる願いでした。今作の新オプションはチーム員一同の「回を重ねるごとにかゆいところに手が届くようにしていこう」というアイディアが詰まっている感じですね。それを一つ一つ形にしていくと、Hi-Speedが増えたり、譜面が入れ替わったりといった部分になっていくと思います。

Tatsh そうだね。

――ゲームと楽曲の関係を考えた場合、何か気にしていることはありますか？

Tatsh 曲に関して言えば、目標とした新曲の枠を最大限に発揮できるようにやっています。

Yoshitaka その辺はかなり考えて作っているので、ぬかりないラインナップがそろっていると思いますよ。

Tatsh 『RED』からやってきたけど、「Yoshitaka」流の流れみたいなものはあるの？

Yoshitaka 僕は、できれば速い曲を作ったら遅い曲を作って、遅い曲を作ったら速い曲を作って、難しい曲を作ったら簡単な曲を作って、というスタンスで制作をしています。今回だと「Bloody Tears」をはじめ、速い、遅い、真ん中という感じの作り方をしています。

――Tatshさんはどうですか？

Tatsh 前作までとはまた違った楽曲を発表していきたいですね。僕はテンポが遅い曲が結構好きで……実は『KONAMI♪MUSICフル』という新しくできた着うたサイトではBPM:84の曲を発表したりしています。

――そういう意味ではいろいろなことがしやすいタイトルですよね。

Tatsh 『HAPPYSKY』のときに同じテーマに沿ってもいろいろな曲があったように、今回もコンポーザーそれぞれの『DistorteD』感がある曲がプレイできると思いますよ!!

Yoshitaka そうですね、稼働が楽しみですね。

ロケテストで話題となった「The Dirty of Loudness」。ロケテストで選曲できた楽曲の中で最凶の難度を誇る。

あくまでも攻めの姿勢で作り続けています

DJ Yoshitaka

攻めて攻めて攻め続けるII DX

——本作を制作する際、心掛けていることは何でしょう？

Tatsh それはやはり、II DXをプレイしてくれるプレイヤーの皆さんが楽しんでくれることを最優先に考えて制作しています。

Yoshitaka 方法は違いますが僕もTatshと同じ考えですね。今作はフタを開けると熱い企画が目白押しなんで、ぜひ楽しみにしていただきたいですね。

Tatsh II DXにかかわっている年月は、まだ浅いかもしれないですけど新しい歴史を作っていきたいですね。今回の『DistorteD』もその歴史の1ページになればいいなあと思っています。

Yoshitaka そして新しい歴史を積み重ねていきたいですね。

——それでは今作『DistorteD』も含め、これから攻めの姿勢で生まれる作品が楽しみです。

Yoshitaka いやぁ、本当に今回はかなり攻めてると思いますね（笑）。みんなびっくりするくらいの仕掛けが施されてますから。

Tatsh うん、かなりすごいよね。

——それでは最後にプレイヤーの皆さんに一言お願いします。

Yoshitaka この場ではまだ言えませんが、新企画や追加要素がたくさんあるので、またさらに新しいII DXを体感していただければと思います。

Tatsh II DXが決して嫌いなわけじゃないし、大好きだからこそ攻めたいという感じです。

Yoshitaka フタを開けると攻め過ぎ感があるかも（笑）。

Tatsh じゃあ、次は『DEFENSE』にする？ かなり保守的な内容にしてみるとか（笑）。

——あれ、さっき攻め続けるって言ったばかりなのに（笑）。

Tatsh 攻め続けて守る（笑）。

Yoshitaka じゃあ次回作は『II DX 14 DEFENSE』で……（笑）。ガチガチな守りで。

Tatsh 曲もすごい無難なのばっかりでね（笑）。

Yoshitaka 譜面とかももうガチガチにしちゃって（笑）。

——いや、やっぱり攻めてください。お願いします（笑）。

The Dirty of Loudness

Tatsh氏の「The Dirty of Loudness」は、「毎作新しい試みを」という氏の言葉通り、曲調や譜面にその新しさが表現されていてカッコイイ楽曲に仕上がっているぞ。

Bloody Tears

DJ Yoshitaka氏の「Bloody Tears」は、悪魔城ドラキュラの楽曲をリミックスした曲。ムービーにはPS2版の新作『悪魔城ドラキュラ 闇の呪印』が使用されている。

Tatsh
（たっしゅ）

『10th style』から参加し、『IIDX RED』から本格的に楽曲を制作しているコンポーサー。代表曲は、「RED ZONE」（『IIDX RED』）や「Xepher」（『IIDX 12 HAPPY SKY』）など。

DJ Yoshitaka
（でぃーじぇい よしたか）

『IIDX RED』からTatsh氏とともに本格的に参加したコンポーサー。代表曲は「D.A.N.C.E !」（『IIDX RED』）や、「Catch Me」（『IIDX 12 HAPPY SKY』）など。

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmania II DX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

2006年1発目は、II DXシリーズの新作『beatmaniaIIDX 13 DistorteD』に加え、携帯サイトの「着うたフル」で新曲を公開した星野奏子さんにインタビュー！　また、BeForUのダンスレッスン潜入リポートやランキング、そして新たに始まったリレーコラムなどなど、盛りだくさんでお届け!!

新曲公開記念！
星野奏子インタビュー

――まずは、新作『beatmaniaIIDX 13 DistorteD』に新曲が収録されていますが、「Caldeira feat. 星野奏子」の「Calderia」というのは？

星野　これはYoshitaka君とTOMOSUKEさんのユニットなんです。

――3人で組もうというお話は以前からあったんですか？

星野　この話はかなり突然だったんですよ。ただ、TOMOSUKEさんとは神戸でBEMANI EXPOのラジオをやらせていただいていて、そのときに今度やってみたいねってお話はしていました。それから2、3カ月したら実現しちゃったので、とってもうれしかったですね（笑）。

――曲を聞いてみてどうでした？

星野　いい具合に、Yoshitaka君とTOMOSUKEさんの感性が合わさっていて、ファンの人はよく聴いたら二人の音が分かるんじゃないかなって思いました。

――この曲の歌詞は……？

星野　はい、曲に合わせて私が書きました。今まで自分が歌ったことがないような大人っぽい曲だったので、歌詞も大人っぽくしようと、私の少ない知識と経験の中からそういった言葉を探してちりばめました。

――ロケテの時点ではムービーがありませんでしたが……、

星野　PVが入ります。曲と同じで大人っぽい感じに仕上がっていますよ。私は赤いドレスで、TOMOSUKEさんとYoshitaka君もスーツでビシっとキメてます。

――それは見るのが楽しみです。次に、12月から新たにオープンした携帯サイト『KONAMI ♪ MUSICフル』で新曲が配信されていますよね。

星野　はい、第1弾オリジナルソングとして、私が歌わせてもらいました。そのサイトでしか手に入らない曲になっていて、ほかには出さない……と思います（笑）。あ、でももしアルバムを作らせてもらえることになったら、収録もあるかも？（笑）。

――それは期待しちゃいますよ（笑）。では、参加された経緯というのは？

星野　このサイトの制作企画時に「ここでしか聴けないオリジナル楽曲の配信をやろう」ということになったそうで、その曲を作ってくれる作曲者を探していたそうなんです。今回はTatshさんが作ることになったのですが、そのTatshさんが私を選んでくれて今回参加することになりました。打ち合わせのときに、Tatshさんから「バラード作るから」といわれたときはホントにうれしかったですね。Tatshさんの曲は私が好きなメロディラインの曲が多いので、この人だったら絶対に期待を裏切らないだろうって信じていました。出来上がってきた曲も思った通りのいい曲だったのでうれしかったですね。

――実際歌ってみていかがでした？

星野　かなり難しかったですけど、毎日スタジオ通って練習したので、今の自分にはこれが最高といえるものができました。期待してください。

――最後に、今年の抱負は？

星野　年明けから"着うたフル"という新しい試みで、新しい自分の世界（バラード）を歌わせてもらったので、今年はいいことが起きそうだなって思ってます。後は去年はライブを思うようにできなかったので、今年はみんなとふれあえる場を増やしていきたいなと思っています。

（2006年1月6日　コナミにて）

『KONAMI ♪ MUSICフル』については次ページへGO！

新曲PVの最新映像を独占入手！

今回のPVでは、今までのPVでは見せたことの無い新たな表情が見られるぞ。憂いを帯びた表情が、少し大人になった星野さんを象徴しているかのようだ。

白い壁に白いソファー。クールにキメているTOMOSUKE氏とdj Yoshitaka氏にも注目。ここからどのような展開を見せるのだろうか……。稼働までもうちょっとの辛抱だ。

ここだけしか聴けない曲もあるぞ！
『KONAMI ♪ MUSICフル』配信スタート!!

2005年12月から配信が開始した『KONAMI ♪ MUSICフル』は、コナミのゲームミュージックを、着うたフルで配信する業界初の携帯サイトなのだ。BEMANIシリーズの楽曲をはじめ、新作ゲームミュージックなどが1曲単位で購入できるぞ。

BEMANIシリーズでは、ポップンシリーズやⅡDXシリーズ、そしてギタドラシリーズの人気楽曲が多数配信。さらにゲームミュージックは、発売前・稼働前のタイトルやサウンドトラック発売前の楽曲も配信されるぞ。そうした楽曲の配信にともない、アーティストのコメントも掲載されることもあるとか……!? しかも、コナミのショッピングサイト「コナミスタイル」とのリンクで、気に入った楽曲の収録されているCDをすぐに購入することも可能だ。

またゲーム音楽だけでなく、ここでしか聴けないオリジナルの楽曲を、BEMANIシリーズの人気コンポーサーやアーティストが制作し、それを独占配信するサービスもあるぞ。その記念すべき第1弾として、2006年1月11日から配信がスタートした曲が、今回当コーナーでお話を伺った星野奏子さんが歌い、作曲をTatsh氏、作詞を「月光」「Under the Sky」の作詞を手掛けたJunkoHirataが担当した「白幻～HAKUGEN～」だ。今後のオリジナル楽曲を、だれが制作するのかも気になるところ。

現在130曲以上が配信されており、サイトは毎週水曜日に更新を予定している。今後も楽曲はどんどん増えていくので、BEMANIファンは要チェックのサイトになるぞ！ ちなみに、本サイトは現在auの携帯電話のみが対象になっているので注意しよう。

星野さんの楽曲を探すときは、星野さんの写真が目印だ！ 聴き応え抜群なので、ぜひダウンロードしてみよう！

サービス概要

サイト名　：「KONAMI ♪ MUSIC フル」
対応キャリア：EZweb
情報料　：1曲210円/未発売曲は315円（税込）
アクセス方法：EZ トップメニュー＞カテゴリで探す＞着うたフル＞アニメ・ゲーム

ソロライブ開催＆セカンドアルバム発売直前！
BeForU㊙リポート

1月某日、初のソロライブに向けてBeForUのメンバーがダンスレッスンを行なっているとの情報をキャッチしたレイジングチームが、さっそくダンスレッスンの現場に突撃したぞ！

現場に到着すると、レッスン開始前ながらも和やかな雰囲気の中、すでにメンバーが準備を行なっていた。前回のレコーディング同様、レッスン中は真剣そのもの……かと思いきや、全員が楽しそうに……いや、"真剣に楽しく練習していた"と言った方が正しいだろうか。

この日はアルバムにも収録され、ライブでは初披露となる新曲「PEACE(^^)v」のレッスン。振り付けの指導が始まると、メンバーは立ち位置を再確認し、先生の動きを見ながら練習を開始！ 近くで見るとよく分かるのだが、思いのほか激しいダンスに、我らは驚きを隠せなかった。振り付けを覚え、全員で一通り合わせた後、覚えた所までを曲に合わせて踊っていた。「ダンスは苦手なんです（汗）」と口々に言っていた面々だったが、とても楽しそうにレッスンをこなしていたぞ。休憩に入っても、メンバーそれぞれ自主練習をしており、ライブに向けた熱意がひしひしと伝わってきていた。

この日の仕上げとして、1曲通して踊ったときには、全員が自然と真剣な面持ちに変化。練習とはいえ、キメるときにはキメる彼女たち。そして練習の締めには、以前練習したという「KI・SE・KI」のダンスを見ることができた。どちらもカッコイイ仕上がりになっているので、ライブでは、歌はもちろんダンスもチェックしておこう！

先生に習って振り付けを覚えている最中、彼女たちのとても楽しそうな笑顔が印象的だったぞ。

最後の通し練習では、ビシッと全員がキメてくれた。ライブ本番での彼女たちのダンスにも要注目！

ライブ情報

タイトル：BeForU LIVE 2006
開催日時：2006年2月19日（日） OPEN16:00 ／ START17:00
開催場所：ZEPP TOKYO
チケット：コナミスタイルほか、各種プレイガイドで発売中。
価格　：コナミスタイル 4,410円（税込）、その他 4,800円（税込）

※ライブ形式はオールスタンディングを予定。入場は整理番号順となります。
ライブ当日には、何と特別ゲストとして Tatsh 氏も登場予定！
これはさらに見逃せないステージになるぞ。

セカンドアルバム情報

タイトル：BeForU Ⅱ
発売日　：2月14日（火）
商品番号：LC1452
価格　：2,940円（税込）
収録曲：
KI・SE・KI（Album version）、Freedom（Album version）、シナリオ（Album version）、Under the Sky ～ SAYAKA's solo new version～、DIVE2006、ほか計14曲収録

BeForU Ⅱ

※ライブ当日にアルバム「BeForU Ⅱ」を持参すると、なんと BeForU サイン入り写真がもらえるのだ！ ライブに参加する人は、アルバムを忘れずに！

チケット、アルバムの購入はコナミスタイルまで！
http://www.konamistyle.jp/

フェイバリットキャラクターズⅡDX

☆夏天の首位変わらず！男性陣が久々の躍進？

順位	キャラクター	ポイント
1st	夏天	[198.4pts.]
2nd	彩葉 士朗	[122.1pts.]
4th	ツガル	[106.9pts.]
5th	セム	[68.7pts.]
6th	リリス	[53.4pts.]
7th	エリカ ダルマ	[49.6pts.]
9th	ナイア	[45.8pts.]
10th	サイレン	[42.0pts.]

1st
夏天
198.4pts.

今月も夏天の首位は動かず、3連続首位を達成！　それに続く彩葉に、今月は久々に士郎が同率2位で並んだ。ほかの男性キャラクターにも票が集まり始めているようだが、女性陣の上位独占を引っくり返せるのか!?

投票者の声

かわいいから！（群馬県　MARIさん）／プロフィールになぜか感動！（群馬県　メサさん）／幸せになってほしい！（大阪府　トランサー君）

フェイバリットナンバーズⅡDX

☆根強い応援の効果!?"Xepher"念願の首位に！

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	Xepher / Tatsh	[222.2pts.]
2nd	CaptivAte～浄化～ / A/I	[87.3pts.]
3rd	EDEN / TËЯRA	[76.3pts.]
4th	冥 / Amuro vs Killer	[55.6pts.]
5th	DoLL / TËЯRA	[47.6pts.]
6th	SigSig / kors k	[39.7pts.]
7th	月光 / Tatsh feat. 星野奏子 Little Little Princess / SHRINE 418	[35.6pts.]
9th	ピアノ協奏曲第1章"蠍火" / virkato	[31.7pts.]
10th	Scripted Connection⇒ / DJ MURASAME	[23.8pts.]

1st
Xepher　Tatsh
222.2pts.

長きに渡る2位時代に終わりを告げ、ついに"Xepher"が1位を獲得!!　1年以上続いたHYPER J-POP首位の記録にも、同時にピリオドが打たれた。このまま伝説が始まるのか、それともさらなる逆転劇が……？

投票者の声

すべてが最高の1曲。（岩手県　dj KAIRI君）／僕の中ではこれが一番です。（徳島県　ロイっち君）／テンションが上がります！（兵庫県　WARAXE君）

フェイバリットナンバーズGD

☆『V2』曲ランクイン！首位争いも接戦!?

順位	曲名 / アーティスト	ポイント
1st	月光蝶 / あさき	[139.3pts.]
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	[131.1pts.]
3rd	赤い鈴 / あさき	[82.0pts.]
4th	Concertino in Blue / 佐々木博史 この子の七つのお祝いに / あさき	[49.2pts.]
6th	魔法のタルト / Twinkle☆berry	[41.0pts.]
7th	MODEL DD5 / Mutsuhiko Izumi	[37.3pts.]
8th	蛍 / あさき 蝎 / あさき	[32.7pts.]
10th	GLIDE / TËЯRA	[24.6pts.]

1st
月光蝶　あさき
139.3pts.

本当に僅差のところまで"ヒマワリ"が迫ったものの、今月も"月光蝶"は敗れず！　初登場の『V2』新曲は、早速3曲ランクインしている。今後これらの新曲の人気がどこまで伸びるのか、その動向に注目してほしい！

投票者の声

儚い、そして切ない……。（宮城県　憧緋刹那@さん）／古き良き日本を思い出します。（宮城県　NI君）／心に沁みる～!!（青森県　羽清アユカさん）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

いつ劇的な展開が起こるかまったく予想がつかない、「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」の投票戦線にあなたも参加してみませんか？

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、今月ついに"Xepher"が首位に！　"DoLL"から続いたHYPER J-POPの不敗記録も、ここで終了か？　来月の集計が今から気になります。

「フェイバリットナンバーズGD」には、いよいよ『V2』の新曲が登場！それでも"月光蝶"の強さは揺るがないのか、そして"ヒマワリ"は？ランキング上位の今後はまったく予想がつきません！

投票は本誌アンケートハガキの自由欄で行なってください。1回の投票で三つの全部門、各1位～3位まで同時に投票できます。投票対象についてのコメントや、当コーナーへの感想やご意見も同時に大歓迎です！　投票してくれた方の中から限定で抽選を行うステキなプレゼントを用意して、みなさんからの投票をお待ちしています！

今回はライブ直前のBeForUグッズをプレゼントするぞ。お楽しみに！
※写真は前回プレゼントのサイン色紙。

リレーコラム こなみっくす

第1回 星野 奏子

アルカディアをご覧の皆さん、こんばんちわ。ほっしーこと星野奏子です。今回、偶然にも我が母校の先輩であったgood-coolさんの後を引き継ぎ、このリレーコラムの第1回目を書かせていただくことになりました。コラムを書くこと自体初めての経験ですので、緊張していますが、とってもうれしく思います。

さて、年が明けてしばらくたちますが、皆さんはどのようにお正月を過ごされましたか？私は毎年、岐阜の祖母の家で過ごすのですが、そこではいつもすてきな出会いがあります。祖母の家には母の弟の娘、つまりいとこ（5才の♀）がやって来るわけなんですけど、この子がまさに『目に入れても痛くない』ほどかわいくて、いい子で大好きなんです。その子に会うたび、心が無になれるんですよね。

私がその子と遊んであげていると、ふと『何でこの子はこんなことが面白くて笑っているだろう』と考えてしまうような瞬間がありました。でもそんなときも、その子は目の前の遊びに集中して、本気で楽しんでいるんです。その姿を見て、私はどんなときもその一瞬を一生懸命楽しむべきなんだと思い知らされました。

普段生きていると、いろんな人の顔色をうかがったり、この人はこんな風に思ってるだろうから、こうは言わない方がいいだろうなとか考えてみたり、人間関係に悩むことが多いんですが、その子と会うとそんな悩みを忘れさせてくれますね。

なんで子供の心はあんなに、真っ白で純で素直で、きれいなんでしょう。大人になるたびに、いろんなことがわかってきて、それはそれで楽しいんですが、あんな子供のように無垢な心で、今、人と接せられたらどんなに素敵だろうかと思います。

知りすぎて勘ぐるよりは、何も知らなくて信じている方が何かきれいで、気持ちも楽だし幸せなのかもしれません。それって……恋愛にも当てはまりますよね!?　いろんなことを考えさせられました。

なので、2006年は新曲の「白幻～HAKUGEN～」のように、真っ白で無垢な心で、常に新鮮な気持ちで物事を感じとり、心が鈍らないように生きていきたいと思います。皆さんもたまには心を空（から）にしてあげてくださいね。次回は、私のデビュー曲「太陽」を書いてくださったNAOKIさんです。お楽しみに！

次回はNAOKIさんが登場!!

まだまだ遊べる要素は盛りだくさん！

GuitarFreaks V2 DrumMania V2

第1回GITADOKING2が無事終了した本作だが、まだまだ盛り上がるのはこれからだぞ。今回は、GITADOCHANKOで獲得できる懸賞や、デザイナー亥氏のコメント、そして携帯アプリ『GITADOLIFE2』の紹介を行なっているぞ。

Text：飛鳥

ギターフリークスV2
■メーカー　：コナミ
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：2005年11月(稼働中)
■使用基板：ー

ドラムマニアV2
■メーカー　：コナミ
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：2005年11月(稼働中)
■使用基板：ー

懸賞いろいろ、GITADOCHANKOでごっつぁんです！

GITADOCHANKOでは、一定の試合回数を重ねた場合と、昇段をかけた試合に懸賞が出現する。懸賞の種類は大きく分けて右に挙げた3種類になるのだが、携帯の待ち受け画像と着メロ、そしてENCORE TICKETとPREMIUM TICKETはそれぞれ別ものとなっている。どちらも交互に出現するが、出現したときに獲得できないと、また一定試合回数をこなすまでは出現しないので、ここぞというときに勝てるよう、しっかりとキャラを育てておこう。

GITADOCHANKOで獲得可能な懸賞

① キミの携帯をギタドラ仕様に！
「待ち受け画像」＆「着メロ」

② 新曲・復活曲盛りだくさん！
「隠し曲」

③ これがあればいつでもプレイ可能！
「ENCORE TICKET」、「PREMIUM TICKET」

① 待ち受け画像&着メロ

携帯電話の待ち受け画像か着メロが獲得することができる。どちらも個別のもので、3戦ごとに、待ち受け画像→着メロの順に出現する。獲得した待ち受け画像や着メロは、各タイトルの携帯サイトからダウンロードが可能だ。

2月場所で判明している懸賞は、着メロ「￥真超深ＴＩＯＮ￥」、待ち受け「リライト」となっているぞ。

■GITADOCHANKO 12月場所の懸賞	■GITADOCHANKO 1月場所の懸賞
着メロ 1. JJ-road 2. GLIDE 3. 香港☆超特急Z 待ち受け画像 0. LIVE2GO!! 1. JJ-road 2. GLIDE 3. 香港☆超特急Z 楽曲 1. I think about you 2. NEVER AGAIN 3. CLASSIC PARTY 4. Riff Riff Orbit 5. 香港☆超特急Z	着メロ 1. しっぽのロック 2. The Legend 3. 蛍 待ち受け画像 1. 南風 2. The Legend 3. Burnt 楽曲 1. Cutie Pie 2. Double Trouble 3. GIANT SLUG 4. SOME HARD REACTIONS 5. ￥真超深ＴＩＯＮ￥

②隠し曲

昇段試験の時に必ず出現する懸賞で、勝てば隠し曲が1曲選択できるようになる。隠し曲は各場所で一定数存在し、前場所で獲得できる隠し曲をすべて手に入れていない場合は、前場所の未獲得曲を優先的に獲得することとなる。また、隠し曲をすべて獲得していない場合は、すべて獲得するまで隠し曲の懸賞は発生するので覚えておこう。

隠し曲は復活曲が中心になっている。旧作からのファンにはうれしい復活曲も多数出現するぞ。

隠し曲を全曲獲得していないうちに次場所へ移行した場合は、前場所の獲得していない隠し曲から獲得していく。

③ ENCORE TICKET、PREMIUM TICKET

通常プレイでは好成績を残さない限りプレイすることができないENCORE楽曲「MODEL DD7」と、PREMIUM楽曲「over there」がチケットの回数分だけプレイ可能になるのだ。この懸賞は5戦ごとにENCORE TICKET→ENCORE TICKET→PREMIUM TICKETの順に出現するので、覚えておくと便利だぞ。

DDシリーズの最新作はENCORE楽曲として登場！　今回もヘビーな旋律がさえ渡っているぞ。

終了！ 第1回 GITADOKING2「LIVE2GO!! 杯」

1月中に行なわれた第1回 GITADOKING2「LIVE2GO!! 杯」も無事終了し、参加したプレイヤーは一喜一憂しているころだろう。今回はBEMANIシリーズ最大のイベント『BEMANI トップランカー決定戦』の予選も兼ねているとあって、熱戦が日本全国で繰り広げられていた。

今回はどちらのタイトルも新要素であるHAZARDオプションを付けたプレイヤーが目立っていた。これはクリアすることでポイントに8310のボーナスがつき、多少有利となるためだ。しかし、HAZARDオプションに関しては2回のミスで曲が終了してしまうため、相当な練習と自信が必要になることは間違いない。第2回で上位入賞を狙うプレイヤーは、少しでもスコアポイントを稼いでいけるようみっちり練習しておこう！

第2回 GITADOKING2はどうなる？

第1回は「LIVE2GO!! 杯」と名付けられていたが、次回は一体どんな冠が付けられるのだろうか。それに加えて予選・決勝の楽曲も今から気になるところ。まんべんなく練習しておくか、はたまた狙いを定めて集中的に練習するか……キミはどうする？

GITADOKING2のリザルト画面では、過去のスコアポイントも表示されたままなので、合計値やスコアポイントの目安になる。

『GFDMV2』の公式サイトでは、ランキングが記録されているので、ここを見て上位プレイヤーのポイントをチェックしておこう。

KINGを目指すのが最優先事項だが、純粋に自分の力を試す場所として活用するのも面白いぞ。

HAZARDオプションなどをを駆使して、スコアポイントアップを目指そう。これがKINGへの道だ！

次回の予選曲がもう気になってしまう。一体どんな楽曲が名を連ねるのだろうか……。

Message of しっぽのロック

from 亥　『GF11』『dm10』から加わったデザイナー。「sailing day」や「You'll be a man」、「Magic words？」などのクリップを担当。

にゃぐわっ!!　亥です。

みなさーん、GITADOKING2プレーしてますかー!!　決勝曲のしっぽのロックはプレーしていただけましたでしょうかー!!　寒いと言ってこたつとみかんではいけませんよ。寒いときは大会に参加して熱く燃え上がってください!!

さてさて、話は変わってクリップについてのちょい秘話を。まず、赤髪の子はリコ(RIKO)、青髪の子はサラ(SARA)という名前です。実はリコのデザインは一昔前にスケッチブックに落書きをしていたときに出来上がったキャラなのです。横には相方的なキャラも描いていましたが、いまいちだったのでサラは新しくデザインしました。

みなさま、元気な娘っこたちをヨロシクお願いします★

亥さんのコメントにもあるが、この赤い髪の子がリコ(RIKO)。かわいいというよりはカッコイイ感じだ。

こちらの青髪の子がサラ(SARA)。RIKOと共にクリップではギターを元気に弾きまくっているぞ。

GITADOLIFE V2 携帯アプリ『GITADOLIFE2』登場!!

前作『GFV』『DMV』で登場した『GITADOLIFE』が『GITADOLIFE2』として装いも新たに登場だ！　もちろん『2』というからにはいろいろなところがグレードアップしているぞ。ここでは『GITADOLIFE2』でどんなことができるのかを紹介。内容を知ればギタドラプレイヤー必携のアプリになること間違いナシ！　これで今日からいつでも『GFDMV2』と一緒だ!!

このメニューから、右に挙げたさまざまなコンテンツが楽しめるぞ。

GITADOCHANKOの開催日程をチェック！

GITADOCHANKOの開催日程が確認できるので、忘れたらすぐにチェックできるぞ。

GITADOCHANKOのパラメータが閲覧可能！

GITADOCHANKOでの現在の順位と番付、そして勝敗数とパラメータが一目で分かるぞ。開催回数ごとに分けられているので、過去の自キャラデータも閲覧できるのだ。

カレンダーでプレイした日付をチェック！

『GFV2』『DMV2』をプレイした日付に各タイトルの印が付くので、自分が何日にどちらのタイトルをプレイしたかが一目で分かるぞ。

GF、DMのカードをどちらも一元管理！

『GFV2』と『DMV2』の両方のカードを持っていても安心。ここで選択すればどちらのカード情報もすぐに閲覧できるぞ。

■アクセス方法（i-mode）：メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX
※現在の対応機種はi-modeのみ（505、506、700、900、901、902の各シリーズ）なのでご注意ください。

エリア予選レギュレーション

HAPPY SKY beatmaniaIIDX12

©1999 2005 KONAMI

課題曲の2曲目までの合計スコアで12名→6名に絞られるため、厳しいものになりそうだ。3曲目でさらに3名が脱落し、ファイナルラウンドは残った3名で争われる。

ファイナルラウンドは各自楽曲を1曲指定、挙げられた3曲の合計スコアで勝者を決定する。オプションは一次予選と同様に「RANDOM+」以外は使用可能だ。1曲目は全エリア共通で以下の課題曲。

1曲目　[MEDIEVAL CHOIR]
Xepher (HYPER) ／ Tatsh

なお、会場を訪れるBEMANIコンポーザーが、当日にエリアごとに曲目が異なるくじ引きを行ない、2＆3曲目の課題曲が決定される。

"Xepher"は、同時押しや交互連打、階段譜面など、すべてのスキルが盛り込まれているといってもいい楽曲。

エリア予選の流れ

①2曲目までプレイした後、合計スコアで下位6名が敗退。
②上位6名で3曲目をプレイ、3曲合計スコアで下位3名が敗退。
③上位3名が各自プレイする楽曲を指定し、指定した1曲ずつを順番にプレイ。その後、3曲の合計スコアで勝者1名が決定される。

BEMANI界の猛者たちよ!

BEMANIトップランカー決定戦とは!?

BEMANIシリーズで現在稼働中の4作品(『pop'n music13 カーニバル』、『beatmaniaIIDX12 HAPPY SKY』、『GuitarFreaksV2』、『DrumManiaV2』)で、頂点を決めるためのコナミオフィシャル全国大会だ。e-AMUSEMENTを使った一次予選(既に終了)からエリア予選、そこを勝ち抜いた全国のスーパープレイヤーたちが3月11日、横浜BLITZの決勝大会で激突する!!

頂点まで一気に駆け抜けろ!!

奪い取れ王座! アルカディア代表争奪戦!!

この大会の参加者は、一次予選を惜しくも通過できなかった全国のプレイヤーから「アルカディアによる推薦」の形で選ばれる。そのため、エリア予選出場者や一次予選にエントリーしていないプレイヤーは対象外。出場資格を与えられたプレイヤーは、コナミネットDXから出場意思の有無を確認する連絡が入り、それを承諾したプレイヤーが参加できるのだ。AOUエキスポの大会で優勝したプレイヤー(各タイトル1名)には決勝大会への参加権を授与！　課題曲などは基本的にエリア予選と同様。ただし、参加人数・途中の脱落数などは変更される可能性があるのでご了承願いたい。

全国のプレイヤーが対象のため、「全国大会前哨戦」といえるハイレベルな大会になるのは間違い無い！

BEMANIトップランカー決定戦 ～アルカディア代表争奪戦～

開催日：2006年2月18日(土)
開催場所：幕張メッセ コナミブース
開催時間：13:00～(予定)

この大会はAOUエキスポ2006の一般公開日となる2月18日(土)、コナミブースで開催される。上位2～3名に絞られるまでは複数タイトル同時進行、最終的な決戦はステージ上で行なわれる予定だ。　招待状が届いたプレイヤーは、奮って参加してほしい！

本作は、エリアごとに1曲目～3曲目の課題曲の曲目が全く異なっているのが特徴だ。うち2曲は、エリア予選が行なわれる直前の水曜日に公式HPと携帯サイトにて公開される。そして残る課題曲1曲はエリア決勝の当日、会場にて発表される。ルールは一次予選と同様に「超CHALLENGEモード」を使用、オプションの使用はすべてOK。

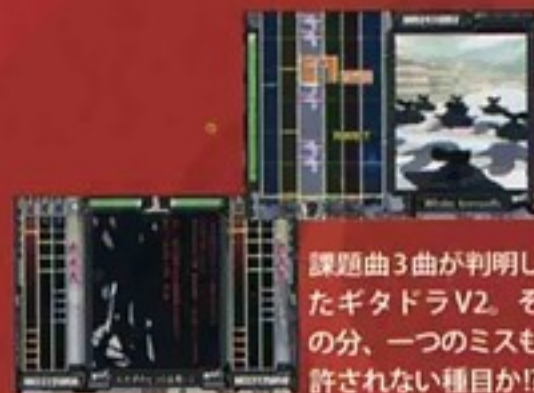
当日発表される課題曲の2曲目と3曲目で、合計スコアの下位4名ずつが敗退する。残った上位4名がトーナメント方式で行なわれるファイナルラウンドに進出する。

ファイナルラウンドでは、互いの得意曲を指定して合計スコアを競うことになる。エリア予選当日までいかに持ち曲のスコアアップを果たすかが、突破のカギとなりそうだ。

エリア予選の流れ

①2曲プレイ後の合計スコアで、12名のうち下位4名が敗退。
②上位8名で3曲目をプレイし、3曲の合計スコアで競い、下位4名が敗退。
③上位4名でトーナメント戦。クジ引き後、互いに楽曲を指定（レベル40まで）。その後、2曲の合計スコアで勝者1名を決定。
※同点の場合はMAXコンボ数で判定。

一次予選では『GFV2』と『DMV2』どちらも課題曲が同じだったが、エリア予選では異なっている。

『GuitarFreaksV2』
1曲目　One Phrase Blues ／小野秀幸
2曲目　この子の七つのお祝いに／あさき
3曲目　Little Prayer ／土岐麻子
『DrumManiaV2』
1曲目　White tornado ／ Trick Trap
2曲目　Timepiece phase II／佐々木博史
3曲目　Funky sonic World ／ Des-ROW feat. SHIGE

課題曲3曲が判明したギタドラV2。その分、一つのミスも許されない種目か!?

ファイナルラウンドは、各プレイヤーが指定する3曲＋当日発表の課題曲1曲の計4曲で競われる。各曲では高スコア順にポイントが与えられ、最終的にポイントの多いプレイヤーが勝利となる。オプションは一次予選同様、ランダム、スーパーランダム、ライト、オート以外は使用可能だ。

エリア予選の流れ

①課題曲2曲をプレイ後、合計スコアで12名中下位6名が敗退。
②上位6名で課題曲3曲目をプレイし、3曲の合計スコアで下位3名が敗退。
③②までと違う指定楽曲リストの中から、3名が互いに指定する楽曲と、コナミ指定課題曲1曲を順番にプレイし、4曲の合計ポイントで勝者1名が決まる。
※1曲ごとに、スコアの高い順にポイントが加算される（1位：3点、2位：2点、3位：1点）。
※自分が指定した楽曲で1位の場合は、1位ポイント3点に加えてボーナスポイントが2点加算される。

日本一BEMANIがウマイのはだれだ!?

KONAMI OFFICIAL
BEMANI トップランカー決定戦 Archive

エリア予選開催店舗＆スケジュール

一次予選を勝ち抜いた各タイトルの上位12名が、エリア予選で激突！

開催日　機種：店舗（所在地）

北海道エリア……北海道
2月25日（土）　GFV2、DMV2：パワープラントプルプル（札幌市）
2月26日（日）　IIDX12、pop'n13：パワープラントプルプル（札幌市）

東北エリア……青森／秋田／岩手／山形／宮城／福島
2月19日（日）　THE 3RD PLANET BiVi仙台店（仙台市）

関東・甲信越1エリア……東京／神奈川／長野／山梨
3月4日（土）　GFV2、DMV2：東京レジャーランド パレットタウン（東京都江東区）
3月5日（日）　IIDX12、pop'n13：ジアス上大岡（横浜市）

関東・甲信越2エリア……埼玉／千葉／栃木／茨城／群馬／新潟
2月4日（土）　GFV2、DMV2：ZYX（東京都北区）
2月5日（日）　IIDX12、pop'n13：HAP'1 ゲームチッタウノ（さいたま市）

中部・北陸エリア……愛知／静岡／三重／岐阜／富山／石川／福井
3月4日（土）　GFV2、DMV2：アーバンスクエア大須（名古屋市）
3月5日（日）　IIDX12、pop'n13：コスタデルソル（名古屋市）

近畿エリア……大阪／兵庫／京都／滋賀／奈良／和歌山
2月11日（祝）　GFV2、DMV2：パスカ（大阪市）
2月12日（日）　IIDX12、pop'n13：パスカ（大阪市）

中国・四国エリア……広島／岡山／鳥取／島根／山口／愛媛／香川／徳島／高知
2月25日（土）　GFV2、DMV2：パラディッソル ブラックジャック店（広島市）
2月26日（日）　IIDX12、pop'n13：パラディッソル ブラックジャック店（広島市）

九州・沖縄エリア……福岡／佐賀／長崎／大分／熊本／宮崎／鹿児島／沖縄
2月11日（祝）　GFV2、DMV2：THE 3RD PLANET コマーシャルモール博多店（福岡市）
2月12日（日）　IIDX12、pop'n13：THE 3RD PLANET コマーシャルモール博多店（福岡市）

BEMANIトップランカー決定戦 コナミ公式HP　http://www.konami.co.jp/am/bemani_topranker/

集いし勇者たちは天と地の狭間の大地「オーン」を目指す

DRUAGA ONLINE THE STORY OF AON

今春発売に向け、日に日に完成度も高まりつつある本作。今回はヤングカイ、ワルキューレ、ゼオバルガの冒険開始直後の導入エピックを、流れを追って詳しく紹介。

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アクションRPG
■操作方法：タッチパネル+1ボタン
■発売日：2006年春
■使用基板：ー

Text：C・LAN

ヤング・カイ

EPIC 1-1 時を超えて

魔王ドルアーガを打ち倒し、ブルークリスタルロッドを取り戻したところから、ヤング・カイのストーリーは始まる。魔物に襲われて負傷したギルのために、ポーションを探しに宝物庫へ向かう。宝物庫にいる二体のレッドスライムを倒したと思いきや、ウィル・オー・ウィスプに囲まれてしまう。ふと目覚めた彼女の前に現れたのは、すでに倒したはずの魔王ドルアーガだった……。

58階の宝物庫で運命が分岐する!

『ドルアーガの塔』のエンディング場面が、ヤング・カイの導入部。攻撃はファイヤーボールだ。

EPIC 1-2 魔城からの脱出

ヤング・カイは復活したドルアーガによって魔城ガル・オーン・アデムに幽閉されてしまう。スライムやナイトが徘徊する城には危険なトラップもある。ボスは巨大なナイトに変化したドルアーガ。

魔王に一矢報いて魔城からを脱出せよ!

魔城で復活したドルアーガと戦うことになったヤング・カイ。果たしてブルークリスタルロッドは守り通せるのか?

PLAY IMPRESSION ダッシュがカギを握る

ヤング・カイの移動方法は「ハイスピード」と呼ばれる高速ダッシュだ。機動力の高さが強みだが、小回りは利かない。移動するときは周囲の状況を入念にチェック!

ヤング・カイなら敵に近付かれても、すぐに間合いを離せる。

ワルキューレ

EPIC 1-1 審判

ワルキューレのシナリオは天界から始まる。オーンへ行くことを決めたワルキューレは神の武具を奪われ、神兵たちに襲撃を受ける。強行突破して進むと、女神イシター、そしてアヌ神が現れた……。

彼女の決心は固い。天界を出ることと引き換えに神の権利をはく奪されてしまう。

EPIC 1-2 失われた翼

天界を追放され、神の力を失ったワルキューレはオーン中央平原で意識を取り戻す。この場所には、ドルアーガの尖兵に襲撃を受ける小さな村があった。敵はグリーンスライム、ブルーナイト、ブラックナイトが出現。村の奥にある広場まで行くと、ゼオバルガがロックホールドの魔法で捕らわれの身となっていた。彼と子供たちを救出し、オーンに忍び寄る魔の手を振り払うのだ。

ナイトに捕らわれた子供たちを救い出せ!

アーツ"鷹の目の術"を使うと視界が広がり、敵を発見しやすくなる。村の奥に待ち構えるブラックナイトを倒せばクリア。

PLAY IMPRESSION ため攻撃を活用せよ!

ワルキューレは弓での攻撃がメインだが、剣の攻撃も繰り出すことができる。ボタンを押し放しにすると剣を構え、離せば発動するぞ!

構えたまま移動できないので、敵が近付いてきたところをタイミングよく斬り付けよう。弓矢に比べると威力はかなり高い。序盤のザコ敵ならほぼ一撃だ。

ゼオバルガ

EPIC 1-1 大鷲の目覚め

ゼオバルガの物語は、オーン中央平原にある村から始まる。魔軍に侵攻されたこの村の少年・ラビは村を焼く炎から逃れるため、村はずれにある"大鷲と竜の森"に迷い込む。森の奥にある石碑で突然覚醒したゼオバルガは、自分を見て逃げ出したラビを追って起動を開始する。ラビを襲っている三体のブルーナイトを倒せばクリア。

敵はグリーンスライムとブルーナイト。ゴールドの入った宝箱を見落とさないよう注意。

EPIC 1-2 オーンの子ら

ラビに手を引かれてやってきたのは魔軍の拠点・ギルモア修道院。ここにはラビの二人の兄弟が捕らわれていた。檻に閉じ込められた子供たちを見付けたら、檻を攻撃して助け出そう。修道院の奥に居る三体のブルーナイトとブラックナイトを倒せばクリアだ。

ラビに頼まれ、二人の兄弟を救うためにギルモア修道院にやってきたゼオバルガ。

攻撃はアームに任せて回避に専念せよ!

ゼオバルガのアーツはアームを切り離し、本体と別々に敵を攻撃する。ブラックナイトは槍で突進してくる強敵だ。アームに攻撃させると楽だぞ。

PLAY IMPRESSION

少しでも速く移動するには

ゼオバルガの特殊アクションは、通常よりも速く動ける"高速移動"。ゼオバルガをタッチして、行きたい方向へ素早く指を動かすと電撃のエフェクトとともに移動速度がアップするのだ。これを駆使してスムーズにフィールドを進んでいこう。

一度高速移動を始めれば、停止するまで有効だ。敵から逃げるときも使える。

キャラクター選びで困らないために

主人公となる四人の英雄は個性豊かな攻撃方法を持っている。基本性能を解説しよう。

ギルガメス

初心者向け

ギルガメスは剣を使った接近戦が主体となるキャラクターで、攻撃力も高め。また、ボタンを押しっ放しにすると盾を構えて、敵の肉弾攻撃をガードできるぞ。クセがなく扱いやすいので万人にお勧めできる。

武器と防具をしっかりそろえて臨もう。パーティープレイでは仲間を守る前衛向き。

ヤング・カイ

中～上級者向け

ヤング・カイは魔法攻撃が得意な後方支援型のキャラクター。移動方法はタッチしたポイントに瞬間移動する"ハイスピード"で、使いこなせればスムーズに動ける。HPと防御力は極端に低いので、接近戦は苦手だ。

プロテクションを常時かけておこう。自分や仲間のHPを回復するヒールも使える。

ワルキューレ

初～中級者向け

弓矢がメイン武器のワルキューレは、敵と間合いを離してのヒット＆アウェイが主力。攻撃力は低めだが、視界を広げるアーツや空中を浮遊するジャンプも使えるので、敵の位置を把握しながら闘うことができる。

ジャンプで間合いを離しながら闘おう。肉弾系の敵にはため攻撃の剣が有効だ。

ゼオバルガ

上級者向け

攻撃力と防御力が高く、パワー任せで真っ向から殴り合うのが得意。アームを切り離して攻撃させるアーツも使える。移動が遅いので、パーティープレイ時はメンバーから遅れないように高速移動を駆使しよう。

アームを切り離している間はドリルで攻撃。アームと本体で殴れば威力倍増。

超龍珠

超(スーパー) DRAGON BALL Z(ドラゴンボール)

従来の格闘ゲームとは動きの自由度が格段に違うため、最初は戸惑う人も多いであろう本作。そこで今回は初心者が陥りがちな苦境を打破する、立ち回りの基礎を状況別に紹介するぞ！

スーパードラゴンボールZ

■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

Text:カイゼルちくわ

対戦で勝つための基本！

自由度を生かせば「詰み」状況は無い！

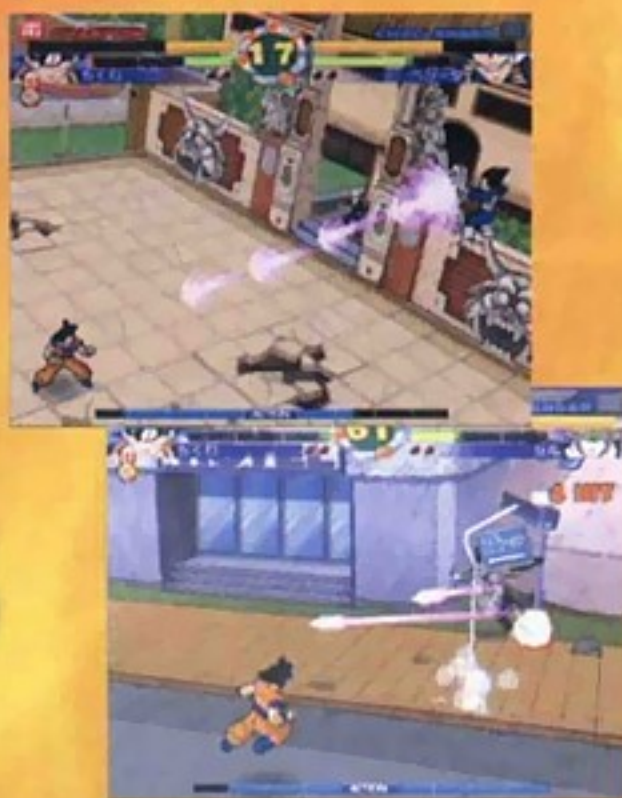
『スーパードラゴンボールZ』では従来の2D＆3D格闘ゲームとは違い、空中での自由な動きや、高性能な横ダッシュによる軸移動が可能。それらを使ってお互いの攻撃をかわし、奇襲を狙うことが多くなる。さらに相手の奇襲をかわす各操作も簡単なので、互いに裏をかきあうスピーディーな対戦が楽しめるのだ。

しかしこのシステムに慣れないうちは、動き回るよりは正面切っての打撃戦や、ガードなどを使った待ち戦法が強いと思いがち。実際初心者同士の対戦になると、下で紹介しているような戦法をとられて負けるという展開も多い。本作の特徴をうまく使った攻撃で、行き詰まった状況を打破しよう！

Q 相手が上空から気功波ばかりを！

A 回避して近付き真下に回るべし！

舞空術で上空に陣取り、連射できる気功波系の必殺技を乱射するのは確かに強力なけん制だが、この戦法には致命的な欠点がある。舞空術はアクションゲージの消費が激しく、しかも空中でゲージが無くなると、無防備なまま地上に降下してしまうのだ。

そこで相手がこの戦法を取るなら、地上でダッシュして相手の攻撃をかわし、相手の真下で落下してくるところを狙おう。相手も逃げ回るだろうが、空中に居る限りゲージの消耗は相手の方が数段激しいので、必ず追い付けるぞ。

空中のみならず、地上で乱射してくる相手に対しても、対処法はほぼ同じだ。広範囲型の気功波以外は横ダッシュでほぼ避けられる。

Q 舞空術を使うと、逆に戦いづらいような気が……。

A ジャンプの延長と考えれば使いやすく！

空中で敵の攻撃をガードすると、自動的に舞空術に移行することも覚えておこう。

本作の目玉ともいうべき舞空術だが、アクションゲージを急速に消耗するので多用は禁物。このゲージが無くなると、極端に行動の幅が狭くなってしまうのだ。

しかし、ジャンプの落下点を相手に読ませなかったり、後ろハイジャンプから相手との間合いを確保するなど、ジャンプ後の選択肢と考えると使い道は非常に多彩。こまめに着地すれば、ゲージも節約できるぞ。

Q 動き回る相手を追いかけるのが大変なんですけど⁉

A ホーミング攻撃やオートダッシュが鍵！

不規則に動き回る相手にこちらから攻撃を仕掛けるのはかなり難しい。そんなときはガード+ジャンプボタン同時押しで出るオートダッシュが有効。相手を自動的に追いかけてくれるという技だ。また、ガード+攻撃ボタンの同時押しで出る、各種ホーミング攻撃を出してみるのもいい。スピードがかなり速いので、ダッシュの終わり際のような場面で狙ってみよう。

これら、相手を追尾する技も、出すとアクションゲージを消費することを覚えておこう。

Q ガードで待ってカウンターを狙う相手が怖くて……。

A 投げなど多彩な選択肢でガードを崩す！

投げ以外にも、相手の側面に回り込んでから攻撃するといった選択肢もある。

正面からの攻撃ならすべて防げる本作のガードは非常に強力。しかし本作ではガード状態からの反撃手段は一切無いため、ガードから攻めに転じるのは難しい。

相手がガードばかりして動こうとしないなら、ダッシュやホーミング攻撃をガードボタンでキャンセルしてからの投げをちらつかせたり、そこから投げ以外の選択肢を見せるなどして、相手を揺さぶっていこう！

追加キャラは17号と……⁉

人造人間17号とチチという、2人のタイムリリースキャラが存在した！ 17号は18号とほぼ同様のキャラだが、チチは亀仙流アイテムを駆使するテクニカルキャラだ。原作通り、地球最強の悟空もタジタジの迫力を見せられるか⁉

最強のヨメ参戦！

はみ出し元気玉 ここで特報！ 『スーパードラゴンボールZ』の全国大会・「天下一大決戦」の店舗予選大会が、2月初旬から3月初旬まで、全国100店舗以上のゲームセンターで開催されるぞ。決勝大会当日には小学生以下のジュニアクラス大会といったさまざまなイベントが用意されているとのこと。その内容や予選開催店舗などは、公式HPでチェックだ！ **公式HP=http://spdbz.jp/**

続々参入！
立ちはだかる強力ライバルたち!!

前々号のアルカディアでの第一報記事を読んだ折、「俺のお気に入りの超人がいないズラ！」と憤激したちびっ子たちに朗報！　当タイトルには、まだまだ出場する超人が控えているのだ！　今回は、満を持して登場した悪魔超人を紹介するぞ！

キン肉マンマッスルグランプリ

■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：対戦格闘アクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2006年春稼働予定
■使用基板：—

Text:田渕健康

キン肉マン マッスルグランプリ
KINNIKUMAN MUSCLE GRAND PRIX

アシュラマン

2Pカラー

アシュラマンの代表的な技ともいえる"阿修羅バスター"。六本の腕で相手を捕らえる、脱出不能(!?)の超絶投げ技だ！

悪魔騎士の一人アシュラマン。正義超人と数々の名勝負を繰り広げた！

ペンタゴン

2Pカラー

空中殺法を得意とするアメリカ出身の超人。後に、悪魔超人のブラックホール'(実は従兄弟)とタッグを組んで復活！

ザ・ニンジャ

2Pカラー

"黄金のマスク編"で悪魔騎士の一人として登場したザ・ニンジャ。相手の技を無効にする順逆自在の術といった忍術は使えるのか!?

サンシャイン

2Pカラー

悪魔六騎士の一人で、"地獄のローラー"、"地獄の凱旋門"など、多彩な地獄技を持つ。

戦場となるリングはおなじみの……

ゲームに登場するステージは、原作で超人たちが激しい戦いを繰り広げた個性的なリングがそろっている！　お気に入りのリングをチョイスして、原作同様の激しいバトルをプレイヤーの手で再現してみるのもいいだろう！

デーモンウゥーム

五重のリング

遊園地

黄金のマスク編で名勝負が続出した五重のリング（実はウォーズマンの体内ですが……）も、もちろん登場！

ほかにもアトランティスのセントヘレンズ大噴火でお馴染みの上野不忍池特設リング、キン肉マンのほっ立て小屋がある公園なども登場するぞ。

おまけですよ中野さん！

今回紹介した超人は、ちびっ子にも人気の超人ばかり！　って……顔がどれも描きやすいので、机や教科書に落書きしたんじゃないか!?　まだまだ超人は隠れていそうなので、続報も期待していただきたい。「ほら、ヤツがいないじゃないのヤツが！　ウラララーッ！」などと、やきもきしながら待ちわびるといいでしょう。……って、ホントに出るのかな（不安）。

eb! enterbrain　ファミ通DVDビデオ　シリーズ最新作『GUILTY GEAR XX SLASH』攻略DVDがいよいよ登場!

GUILTY GEAR XX SLASH THE MIDNIGHT CARNIVAL

WARGASM

闘いは……絶頂へ

Illustration by Daisuke Ishiwatari

『GUILTY GEAR XX』シリーズ最新作を、DVD2枚にわたって攻略! ファミ通DVDビデオ『GUILTY GEAR XX SLASH —WARGASM—』が、いよいよ登場! 対人戦に特化した戦術指南から、トッププレイヤーによる対戦映像など、アーケードゲーマー必見のコンテンツが満載。2006年1月26日発売!

攻略ディスク

実戦で役立つ連係から立ち回り、基本連続技まで、全23キャラクターの対人戦テクニックを、映像で紹介。さらに、『GGXX SLASH』ならではの"魅せ"連続技を多数収録。自分のキャラクター特性を把握するのはもちろん、対戦相手となるキャラクターへの対策をここでしっかり身につけよう。

対戦ディスク

トッププレイヤーを一堂に集め、DVD特別トーナメントを開催、その模様を映像化! さらに、ランダムマッチと題し、彼らトッププレイヤー同士の対戦を収録。ハイレベルな技術の応酬をとくとご覧あれ!

ファミ通DVDビデオシリーズのご購入について

—初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます!—

ファミ通 DVD ビデオシリーズは初回限定生産のため、お買い求めにくい場合がございます。ご購入の際は、店頭での取り寄せ注文、またはweb サイトでお願いいたします。

店頭でお買い求めいただく場合

ファミ通DVDビデオシリーズは、全国の家電量販店、ゲームショップにてお買い求めいただけますが、少量生産のため、店頭に置いてない場合がございます。その際は、店頭にて取り寄せ注文をしていただきますよう、よろしくお願い申し上げます。

web サイトでお買い求めいただく場合

弊社web販売サイトのエンターブレインストア、またはセガダイレクトにて、取り扱いを強化しております。もし他のwebサイトでお買い求めできない場合は、上記webサイトにてお買い求めいただくか、お問い合わせをお願い申し上げます。

ギルティギア イグゼクス スラッシュ

ウォーガズム

—WARGASM—

好評発売中!! 標準価格 ¥6,090[税込]

EBDVD-00008／片面一層2枚／COLOR／MPEG2／STEREO／4:3

商品のお問い合わせ先
〒102-8431　東京都千代田区三番町 6-1　TEL：0570-060-555（代表）

通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com

カスタマーサポート
TEL：0570-060-555　受付時間／ 12:00～17:00（土・日・祝日を除く） E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

2006年も全開上昇中！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

芸能番記者:田渕健康 イラスト:saxyun

年が変わっても根強い人気は絶賛継続中！ 今月も情報盛りだくさんでお届けするアイマスページ。あまさずに、じっくり読んでいってくださいね！

アイマス総合情報ページ MASTER'S CHANNEL

アイマスの周辺情報を片っ端から大掲載！ 人気投票から新製品情報、さらには店舗紹介から読者コーナーまで、今月も山盛り満載です！

今月の人気ランキング！～1月編～

全国のプロデューサーが決める人気ランキング、今月もビッグニュースが飛び込んできました！ 先月1位を奪取した高槻やよいが、今月もV2達成！ 実力を努力でカバーしまくる彼女のいじらしさが実を結んだのでしょうか？ 後を追う春香も安定した人気で、やよい×春香の2強時代の到来か!?

実は今回、上位3人に迫る勢いだった三浦あずさ。安定した実力と穏やかな性格で、多くのプロデューサーから信頼されている様子。次号のランクが楽しみ!?

実力を持ちながらも人気が低迷しているアイドルの一人、秋月律子女史。何とか挽回したいところですが！

PICK UP☆IDOL

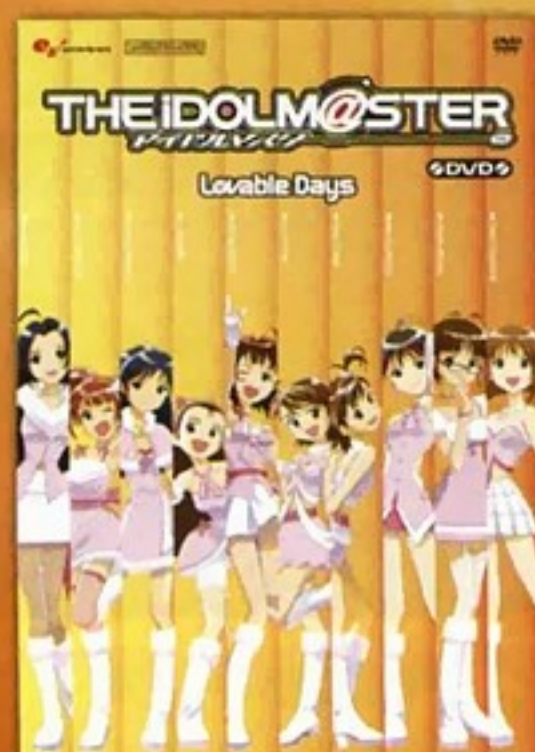
今回のピックアップは、ベスト3に初ランクインの萩原雪歩。ゲーム発売前のロケテストではぶっちぎりの人気を博した彼女ですが、発売後はやや勢いが弱まったかのように見えました。しかし、ここに来てじわじわ人気復活中！ 個性派ぞろいのアイドルの中でも「守ってあげたい」度No.1の彼女、今後も注目です！

「穴掘って埋まります」などの名言も多い彼女。実は正統派のナムコヒロインI!?

今月の萌えられた人

1月の人気アイドルランキング
（1月14日・765プロ調べ）

順位	名前
1位	高槻　やよい
2位	天海　春香
3位	萩原　雪歩
4位	如月　千早
5位	三浦　あずさ
6位	菊地　真
7位	水瀬　伊織
8位	秋月　律子
9位	双海　亜美/真美

MULTIMEDIA

エンターブレインより アイマスDVDが ついに発売！

アイドルマスターDVD
LovableDays
価格：￥6090円（税込み）
発売日：2006年2月14日（火）
付録：特製ユニットカード

付録にプラチナアルバムのポスターイラスト入りユニットカードが!!

以前も紹介したエンブレ謹製『アイマス』DVDがついに完成！ 観てよし、聴いてよし、感情移入しまくってよしのインタラクティブ全開の一本に仕上がりました！ オリジナルミュージッククリップ10本をはじめとして、ラストステージ直前で明かされる、アイドルたちとプロデューサーとの思い出を綴ったオリジナルドラマも収録！ さらにステージをマルチアングルでチェックすることができるので、ダンスの振り付けもこれで完全マスター！ 初回生産分には特製ユニットカードも付いてくるという大盤振る舞いのこの一本、ぜひともお手元に！ 今回は、特別にこのDVDを10名様にプレゼント!! 詳しくは68ページに!!!

MULTIMEDIA

期待の続巻！ ドラマCD第二弾!!

アイドルマスター Scene.02
～如月千早＆高槻やよい編～
価格：3,150円（税込）
発売日：2006年2月24日
品番：FCCG-0002

シリーズとして発売中のドラマCD、今回のメインを張るのは10人の中でも生粋の歌姫・如月千早と、元気丸出し目玉焼き娘・高槻やよいの二人。ドラマの中では、二人が同時に765プロダクションに入るところからスタートする。すぐにでも歌いたい気持ちを抑えきれない千早と、自分が合格したことに不安を隠せないやよい。まるで対照的な二人を担当することになったプロデューサーが、アイドルたちとさまざまな障害を乗り越え、共に成長していくのが聴きどころだ。もちろん、千早＆やよい以外のアイドルたちもさまざまな形で出演しているので、すべてのファンが楽しめるぞ。Scene.01で好評だったボーナストラックも収録！

行列のできるアイマス設置店 Vol.3

秋葉原・タイトーHey

今回紹介するお店は、秋葉原は電気街のほぼ中央に位置する"タイトー・Hey"。ここの3階にはアイマス特設コーナーが設置されており、コミュニケーションエリアをはじめとして、迫力の50インチモニター、順番待ち用のベンチなど、過ごしやすい空間を演出！
「休日には団体の方が多いですが、もちろんお一人でも楽しめます。4階にはネットカフェもありますので、そちらもお勧めです」（マネージャー・久保氏）

一階から三階が店舗。大型筐体からビデオゲームまで豊富に揃っている！

コミュニケーションエリア完備の広々空間！

コミュニケーションノートには、プレイヤーのコメントがびっしり！　必見！

ピンキーコーナーにはアイマスキャラも！

階段の途中には、オリジナルピンキーコーナーが！　アイマスキャラも勢ぞろい！

Hey秋葉原店はJR秋葉原駅電気街口から徒歩3分。電気街通りに面しているので見付けやすいぞ。
「Hey秋葉原店」
東京都千代田区外神田1-10-5　営業時間：10:00-24:00

紹介店大募集ーッ

当コーナーでは、『アイマス』が盛り上がっているお店を募集中です。イベントを開催している店舗や、プロデューサーさん同士の交流を手助けしているナイスなお店をどんどん紹介していく予定です。

「ぜひ、このお店を紹介したい！」というお勧め店舗がありましたなら、お店の外観写真や設置コーナー周囲の写真に住所や連絡先を添えて、当コーナーまでお送りください。

プロデューサーさん個人がお勧めする場合は、お店側の許可をもらってから送ってくださいね。

アルカディア編集部「アイマス設置店」係まで
idol@arcadiamagazine.com

TOPIC

カラオケUGAにアイマスの曲が配信決定！

USENが提供する最強カラオケ「UGA/B-kara」にて、何と『アイマス』の楽曲が配信されることが決定！

今回歌えるのは「太陽のジェラシー」と「蒼い鳥」の二曲。どちらも歌唱力を必要とされる名曲なので、マスターするには骨が折れそう!?（女子限定）

一月中に配信予定なので、この号が店頭に出ているころには、近所のカラオケで歌えるぞ！　ソロで歌うもよし、トリオで歌うもよし!?

この調子で、残りの8曲もカラオケで配信していただきたいところ！「THE IDOLM@STER」や「ポジティブ！」などのアップテンポ曲は盛り上がること必至でしょう！

BOOK

一迅社より アイマスビジュアルブック 発売中！

『アイマス』関係の出版に気合が入ってる一迅社さんから、アイマスのビジュアルブックが発売中！　アイドルたちの描き下ろしイラストや、ショートストーリーなどを掲載し、『アイマス』の世界観をより深く楽しめる一冊に仕上がっているぞ。

各シングルのダンスまで分解写真でフォローしてあるので、ダンスを完全マスターしたい方は必携の書といえましょう！

THE IDOLM@STER
CHARACTER MASTER
発売元：一迅社
価格：1,900円（税抜）

COMMUNITY

MASTER'S MUSEUM

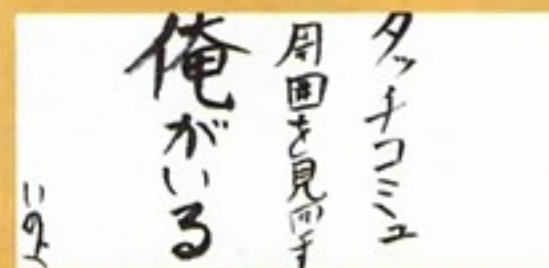
全国のプロデューサーの手塩にかけたアイドルの肖像画や、芸能活動を披露する当コーナー。現在投稿大募集中ゆえ、ネタをため込んでるプロデューサー諸氏はぜひともご参加いただきたい！

●12月に生まれた娘の名前を「雪歩」にしました。妻に名前の由来を聞かれましたが……答えられません！
（福岡県　Mr.シン君）
☆将来はもちろん目指せアイドル!?

●携帯の受信メールの大半が、『アイドルマスター』で埋まってるのは私だけじゃないはず！
（富山県　秋深夜氷月君）
☆捨てられないよね……分かります。

Happy Valentine
萩原雪歩

（兵庫県　ひらべ君）
☆チョコレートの行方が気になりますが……。き、きっとお父さんさ！

タッチコミュ 周囲を見回す 俺がいる

（埼玉県　イニ＝フォルテ君）
☆お別れコンサートのときに、涙目を見られないように苦心する方も挙手。

（熊本県　tokkei君）
☆言われて……みれば！　似合い過ぎの千早さんをどうしたものか。

春といえば卒業なので 憧れの先輩の第2ボタンをもらう後輩の図
なんか違う。
エヘヘッ 律子さん モテモテですね

（静岡県　あいのさん）
☆皆さん、来年も同学年続投です。って、律子は永遠の受験生!?

お役立ち! 耳寄りTIPS集 Vol.2

大きく局面を左右する要素ではないものの、覚えておけば何かと役立つミニ知識。今月は、みんなのライバル「ドタキャン」と、見えざる力として育成を手助けしていた「プロデューサーのイメージ値」についてお届けします！

難敵！ ドタキャンを防ぎきれ！

スケジュールを狂わせるだけでなく、ファンは逃がすはイメージレベルは下がるわで、ある意味オーディションで負けるより手痛い目に合う「ドタキャン」。このページを読んでいる方々も、ドタキャンのおかげで悔し涙を流した経験がおありだろう。

ドタキャンが発生すると、現在のイメージより3%ほど総量が減退する。これにより、維持していたイメージレベルが下降してしまうことも起こりうるわけだ。

そして、ファン数は現在の獲得数より10%も減少してしまう。これは痛い！ 下手をすると、一回のオーディションで増える数よりも多くのファンを失ってしまう事態にもなりかねない。

上位ランクに行けば行くほど、ドタキャンで減少するファンの数が洒落にならないほど増えることになる。ユニット結成当時はもちろんだが、ランクが上がっていくにつれて、ドタキャンに対する注意をより多く払う必要が出てくるのだ。

上記のように、ドタキャンでこうむる被害は甚大ゆえ、アイドルには余裕をもって休養を与えていった方がいいかというと――今度はスケジュール遅延の問題が発生する。

コミュニケーションやオーディション合格を交えながら、いろいろな方法でテンションの回復に努めつつ、常にテンションに気を配ろう。休養と続行の線引きをすることが、優秀なプロデューサーへの第一歩なのだ。

ユニットのメンバー数が増加するほどに、ドタキャンの可能性も上昇する。メンバー同士が足を引っ張り合わないように！

前日のオーディションの結果やコミュニケーションの反応も加味して、休養か否かを判断する必要がある。無理は禁物！

各アイドルのドタキャン傾向

アイドル	傾向
春香	二枚目のハートまでは頑張れるが、一枚に落ち込むと途端にドタキャン率が増加。常にハートの二～三枚をキープしておけばドタキャンの心配は無い。
千早	二枚目のハートのときにすら、ドタキャンの確率がほかのアイドルよりも高い。レッスンでの成功、オーディション合格などで、常に高テンションを保つべし。
雪歩	テンションがやや下がりやすく、ハート二枚目あたりからドタキャンの危険性が出てくる。が、逆にハート一枚になるとやや踏ん張りを見せる、変わった子だ。
やよい	ハート三枚を維持していると、ほぼドタキャンの可能性は皆無！ 流石に一枚となるとドタキャンの可能性は発生するが、ドタキャンに関しては優等生だ。
律子	千早に次いでドタキャンの頻度が高いアイドル。ハート二枚目あたりから危険性が上昇するが、一枚だとほぼアウト。率先してテンションを上げたいキャラだ。
伊織	ハート二枚目あたりからドタキャンの可能性が出てくる。だが、プライドのせいか、テンションがある程度下がると、そこからドタキャン率は一定に保たれる。
真	ハートが二～三枚ある状態だと問題無いが、一枚になってしまうと、ドタキャン率が恐ろしいほどにアップ。普段頑張っているので、心が折れると弱くなる？
あずさ	全体的にドタキャンの可能性が低く、ハート一枚までは何とか引っ張れる。余裕があれば、ハート二枚の後半ぐらいで回復してあげよう。
亜美 真美	やよいと同タイプで、ハート三枚だとドタキャンの可能性はほぼ皆無。だが、ハート一枚まで落ち込むと、かなりの高確率でドタキャンしてしまうぞ。

未だ知られざる…プロデューサーの「成長」について

アイドルをプロデュースするたびに、プロデューサーのランクも上昇していくが、具体的にどのような成長を遂げていくのか……？

プロデューサーのランク上昇の利点として、ユニット編成数の上昇や、同時にプロデュースできるアイドルの数の増加などが挙げられる。

そのほかの利点として、プロデューサー自身にも「イメージ値」が設定されており、ランクが上がるに従い、ゲームの内部的にこの数値が上昇していることも挙げられる。この数値をどこで実感できるかというと、新しくユニットをプロデュースした際のユニット能力の初期値など。

新しくユニットをプロデュースした際には、プロデューサー自身のイメージ値と、アイドル自身のイメージ値が合算されて補正したものが、最終的な能力値として表示される。

プロデューサーランクが高いほどプロデューサーのイメージ値も高いので、より有利な条件で再スタートすることができるのだ。

また、プロデューサーのイメージ値は、プロデュースを終了したユニットが、ボーカル・ダンス・ヴジュアルのどのイメージだったか、終了した際のユニットのイメージレベルがどの程度だったか、などの条件を反映して変動していく。

どの系統のユニットをプロデュースしていくかで、プロデューサーの内部イメージ値は刻々と変化していくことになる。得手不得手のジャンルは作らない方がいい？

最終的に、どの程度のイメージレベルでユニットをプロデュースし終わったかでもプロデューサーのイメージ値に修正が加わる。なるべく高い数値で終わらせよう。

第七話 舞台あらし

ENTER THE iDOL

Aランクを目指して奮闘するアイドルユニット・ギンザドリル。はてさて、今回の騒動は？

ステージは燃えているか

X 「そうだよ、律子姉さん。一緒にすべてを取り戻そう！」——鉄の鎧に自らの魂を定着させられてしまった水瀬伊織（通称イオ）は、こうして賢者の石を探すあてのない旅へと……おふっ！

伊織 （ぐーぱんち）……ったくアンタはまた変な脚本書いて!!

X いやさ、今度こそテレビ局に持ち込もうと思った自信作のファンタジードラマ脚本をね。題して「メガネの錬金術師」だよ君ィ！

伊織 （だから姉が秋月律子なのね……）

やよい 私はドコに出てるんですか？

X やよいは金に汚いダメ上官、ヤヨイ・マスタング少佐役で……のふっ！（伊織ぐーぱんち）

伊織 もういいっての！ それよりもオーディションに持っていくTV出演用衣装が無いんだけど。

X え？ この前着替えたばっかじゃないのさ。

伊織 この前って！ もう8週前の衣装よ！ そんなお古、着まわせるはずないじゃないのっ。

やよい えー、私はわりと役に立ってますよ。よそいきの服が無いから、休日にお出かけするときにはステージ衣装きてるんですよ。

X・伊織 セイセイセイ。

X まー確かに、与えた服がいかに優秀なパラメーター補正能力を持っているとはいえ、ずっと着せっぱなしというのも寂しい話だな。

伊織 でしょ？ 私は着替えれば着替えるほど上機嫌になるんだから、できるならば毎日着替えさせなさいよ！

X まあ、毎日というはやりすぎだがね。流行に合わせて、補正能力の優秀な衣装を着るのもいいが、やはり大事なのは「プレイ中に、アイドルとの思い出を築いていく」ことじゃないかな。

あのときはこの衣装を着てた、ランクが上がったときにはあの衣装だった……ステージ衣装には、そういう想い出が同居してもらいたいものだね。

そこで、思い出を残すならメモリーズ☆プリーズだよね、ということで、今回はページ下部でアイドル激写術を載っけておいたので、ぜひ参考にしながら思い出を残していってもらいたい！

やよい よーし、私も伊織ちゃんの写真をばりばり撮っちゃうぞー。

伊織 ……まさか、それを露天販売しようとか考えてないでしょうね。

やよい ぎくぅっ。

ランクアップの区切り目、シングルを変えた直後は、ステージングにも凝りたいね！

パートエディットでオリジナリティアップ！

X ゲームの展開には直接かかわるわけではないんだが、ぜひともこだわってほしいのが「パートエディット」であるな。

伊織 だれがどの部分の歌詞を歌うか、って決定するヤツよね。

X 凝ったエディットをすれば、ギャラリーも「ほお！」と唸るぐらいに、華麗なステージングを演出することも可能で、自己満足の域を超えた"『アイマス』を楽しめる"要素だといえよう。

やよい プロデューサーはどうやってパートを決めてるの？

X 家などで歌詞カードをメモ帳などに書き写し、文節に区切って「ここはやよい」「ここはやよい」「ここもやよい」とか、決めてるよ。

伊織 ちょ、ちょっと！ それって全部やよいばっかじゃないの！

X と、いう風に設定すれば、完全バックダンサー状態のアイドルをつくることも可能だ。

伊織 アンタ、いつか裁きに合うわよ……。

X まあ基本は、歌わせたい歌詞とアイドルのイメージが合致しているところを選んでやったり、ソロ1→ソロ2→決め台詞で合流、などの流れにしていけばいいんじゃないかな。ぜひチャレンジを！

エディットがバシっと決まったときは、ちょっと感動してしまうぞ。

イナセな撮影例

優秀なマネージャーたるもの、アイドルが生み出す珠玉の一瞬を見逃すなかれ！ 焦らずに落ち着いて、アイドルの輝く一瞬を切り取ってあげよう。

フレーミングを正確に！

被写体であるキャラクターの中心線に、フレームの中央が来るようにセット。撮影したときの上下の空白にも気を付ければ、なお良し。目線も来ていればパーフェクトだ。

決めポーズを逃すな！

時折やってくる決めポーズは、またとないシャッターチャンス。あらかじめ振り付けを覚えるなど予習しておいて、撮影のシャッターポイントを決めておくのもいい。

バットテイストな撮影例

ユニットカードにプリントされるステージ写真は一枚勝負。焦るあまりションボリ写真を残しては、次回のプレイに響く!? 心して撮影するべし。

顔がキレティール

フレームの中に顔が半分……っていうか、むしろ半身しか入ってないようでは、心霊写真コーナー行き！ 頑激しい動きではあるが、頑張って被写体の中心にフレームを持っていこう。

目線ナシ!?

キャラクターが目線を外した写真も、ときにはオツなものだが、顔すらこっち向いてないものは問題外。遊び込んだマニア向けシャッターチャンスではあるか。

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

**今月は、2月に登場するお勧めアイテムを一挙紹介！
ホットな新作プライズをゲットし、寒い季節を乗り切ろう!!**

ツバサ・クロニクル スーパージャンボモコナぬいぐるみ

セガ／2月中旬登場／全2種

TVアニメ『ツバサ・クロニクル』の人気マスコットキャラ・モコナが、ボリュームたっぷりのぬいぐるみになって登場！　小狼たちと行動を共にする白いモコナと、侑子の家にいる黒いモコナの2種類があるぞ。

新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュアれいこれ Vol.1

セガ／2月中旬登場／全3種

なんと綾波オンリーのラインナップという、ファン垂涎のフィギュアシリーズがスタート！　お馴染みの制服姿と水着姿に加えて、劇場版でリリスと同化した"ガフの扉"バージョンも収録!!

パチスロ北斗の拳 メタルクロック

セガ／2月中旬登場／全3種

ロングヒット街道猛進中の『パチスロ北斗の拳』が、メタルクロックになった。メタルプレートにプレス加工されたケンシロウやラオウのデザインが、高級感をかもし出しているぞ。

ToHeart2 トライスタンド

ソル・インターナショナル／2月下旬登場／全4種

昨年末にはPC版も発売された、超人気ギャルゲー『To Heart2』の多目的カップ。ペン立てにするもよし、貯金箱にするもよし、そしてティッシュボックスにするもよし！　好みに合わせて使いこなそう！

ブラック・ジャック エクストラフィギュア Vol.2

セガ／2月下旬登場／全2種

孤高の無免許医・ブラック・ジャックのフィギュアが登場。原型製作は、原型師集団・造形工房ヘビーゲイジが担当している。まるで銅像のような、ブロンズカラーバージョンもアリ！

ポップンミュージック・コレクション Bigクッション

コナミ／2月登場／全2種

『ポップン』シリーズのマスコットキャラ・ミミとニャミのクッション。37センチのビッグサイズで、さわり心地も抜群！　二つ集めて、仲良く並べたいところだ。

交響詩篇エウレカセブン DXガールズフィギュア

バンプレスト／2月下旬登場／全2種

好評放映中のTVアニメ『エウレカセブン』の人気ヒロイン、エウレカとタルホのフィギュア。あどけないエウレカの無防備な笑顔と、大人の魅力を漂わせたタルホの魅力にもうクラクラ？

科学忍者隊ガッチャピン フィギュアキーホルダー ～ガッチャピン誕生編～

バンプレスト／2月上旬登場／全4種

ガチャピンと「ガッチャマン」による、夢のコラボが実現!? 特殊スーツに身を包んだガッチャピンと、それを見守るムック博士、そして『科学忍者隊ガッチャマン』の"大鷲の健"がキーホルダーになったぞ。

ガンダムシリーズ 泳ぐプカプカハロ

バンプレスト／2月中旬登場／全5種

『ガンダム』シリーズのマスコットロボ・ハロが、お風呂場に進出！ 底面のゼンマイを回して水の上に浮かべると、耳（？）の部分をパタパタ動かしながら、ハロが水上を駆けるのだ。

ケロロ軍曹 ティッシュケース

バンプレスト／2月上旬登場／全2種

ケロロたちのミニぬいぐるみが付属した、キュートなティッシュケース。ペコポン侵略そっちのけでまったりしている、ケロロとタママの愛らしい姿に、癒されること間違い無し！

スペース・インベーダー LCDゲーム

タイトー／2月上旬登場／全2種

一世を風靡した『スペース・インベーダー』のテーブル筐体が、ミニサイズのLCDゲームになった。自機やUFOのデザインがオリジナルとは異なる、アレンジバージョンもあるぞ。

機動戦士ガンダム ヘッド型投影式クロック

バンプレスト／3月下旬登場／全3種

ザクの頭部をモチーフにした、ちょっと変わった時計が登場！ スイッチを入れるとモノアイが点灯し、なんと時刻を壁や天井などに映し出すのだ。首やモノアイの向きは自由に変えられるぞ。

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをいただき、感謝感激です！ ご希望の方は、68ページの読者プレゼントコーナーへGO！

- パチスロ北斗の拳 メタルクロック　セットで2名様
- 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュアれいこれ Vol.1　セットで2名様
- 科学忍者隊ガッチャピン フィギュアキーホルダー ～ガッチャピン誕生編～　セットで3名様
- 交響詩篇エウレカセブン DXガールズフィギュア　セットで3名様
- ToHeart2 トライスタンド　セットで1名様
- スペース・インベーダー　LCDゲーム　1種類を5名様※

※種類は指定できません。ご了承ください。

メダルゲームをとことん楽しむ!

メダル攻略道場!

メダルゲームには、運だけではなく知識も必要だ!

大人気メダルゲーム『ウイングファンタジア』が装いを新たに『アラビアンクリスタル』として帰ってきた！　その面白さは前作をはるかにしのぐので、ぜひ一度やってみよう!!

アラビアンクリスタル
■メーカー：コナミ
■ジャンル：マスメダルプッシャー
■操作方法：メダルシューター＋2ボタン
■発 売 日：2005年12月（稼働中）
■使用基板：――

ARABIAN CRYSTAL

ゲームパートはスロットゲームとトレジャースゴロクの二つ!

スロットゲーム

本作の基本はプッシャーゲームとなっている。「START!」と書かれたチェッカーにメダルを落とすと、液晶画面のスロットが回り出し抽選が始まる。当たり役は「メダル払い出し」をはじめさまざまだが、一番の目的は「トレジャースゴロク」（以下トレスゴ）絵柄を出して、ビッグチャンスがいっぱいのトレスゴに挑戦することだ。

スタートチェッカーは写真赤丸部分にある。メダルを落とせば、画面内のスロットが回転し抽選が始まる。一度に投入するメダルは2枚がお薦め。3枚だと重なってしまう確率が高く、効率よくメダルを押し出せないのだ。

トレスゴ絵柄は、出さえすればスゴロクステップが1個たまる。7個そろえてトレスゴに挑戦しよう。また、まれにだが2枚のトレスゴ絵柄が合体すれば、ステップをためなくてもトレスゴに挑戦できる。

トレジャースゴロク

本作の特徴を表すスゴロクゾーン。スロットゲームから移行して巨大ルーレットを1回だけ回せる。出た目の数だけスゴロクを進み、止まったマスによってさまざまなイベントが起きる。メダル大量獲得のチャンスが多いだけでなく、ミニゲームやパーティゲームが発生することがあるのでとっても楽しいぞ。

この巨大ルーレットがプレイヤーの運命を握っている。1回ルーレットを回してイベントが終了すると、元のスロットゲームに戻ってしまう。スゴロクステップをためて何度もトレスゴに挑戦しよう。

トレスゴでアツイのが「クリスタルゲーム」だ。レッドorブルークリスタルゲームのマスに止まれば発動する。今まで集めた赤か青のクリスタル数（最大99個）×ルーレットの出た目（1〜8）の分だけメダルが払い出されるのだ!

スロットゲーム画面の見方

スロットの当たりラインは、横3ラインと斜めの2ライン。下部左右にある赤枠内は、ブルークリスタル（左）とレッドクリスタル（右）の個数を表している。画面最下部の黄色波線部はスゴロクステップの数を表している。

ブルークリスタルはブルークリスタルゲーム、レッドクリスタルはレッドクリスタルゲームでのみ使用する。それぞれ、スロットでクリスタル絵柄がそろったとき、ミニゲーム中、トレジャースゴロクのクリスタル通過によって手に入れることができる。

トレジャースゴロクあんなネタこんなネタ

実はトレスゴのマップは何種類かあり、お店の設定で変更が可能になっている。また、ミニゲームの中には同社の大人気音楽ゲーム『ポップンミュージック』もある。音楽ももちろん同作のものを使用しているぞ。

これがデフォルトのマップ。ほかのマップを遊んでみたいなら店員さんにお願いしてみよう。

ミニゲームには簡易版ポップンも登場！　ボタンが二つだから楽勝かな？

メダル虎の穴

本作はe-AMUSEMENT対応だから、離れた店舗とパーティゲームで対戦できてしまうのだ。しかもこの対戦ただの対戦ではない。女神争奪バトルなのだ!　バトル方法を簡単に説明すると、同じ店舗のプレイヤーがチームを組んで、ミニゲームに挑み、そのスコアを他店のプレイヤーたちと競い合うというものだ。参加した店舗の中から上位2チームが女神獲得となる（右ページへ続く）。

覚えておきたい知識とテクニック

①リーチパターン編

とってもかわいらしいキャラクターが演出してくれるリーチパターンだが、それに見とれていては当たるリーチも当たらなくなってしまう。ここではある程度プレイヤーの努力によって当たる確率を引き上げることができるものを紹介していこう。いずれもそれほど難しくないので気軽に臨んでもらいたい。

●ひたすらたたけ！　連打系リーチ!!

とにかくLボタンとRボタンをたたきまくれば当たる確率が上がる。全力で臨み一気にカタを付けよう。一人でやるなら左手でL、右手でRボタンをたたき、二人でやる場合は、それぞれがボタン1個を担当し両手で交互にたたくと良い。

色→形の順で判断し、ハズレなら素早く連打！

これはとにかく力技で乗り切ろう。とにかく連打連打だ！

●正解はどっちだ？　選択系リーチ!!

写真左は3回連続で正解のドアを選べば当たり。普段は両方の扉が青銅色だが、まれに赤っぽい扉が出現。この扉は必ず正解になっている。右写真は、カードの絵柄を見せてから裏返してシャッフルする。十分目で追えるスピードだ。

この場合はLボタンを押すのが正解。普段は運頼みです……。

シャッフルスピードは、落ち着いて見れば目で追える程度。

●運頼みリーチ？

プレイヤーの行動が当たりハズレに一切関係しないリーチパターンもある。それがカードが飛び交う占いリーチと、ランプの中から数字が出てくるランプリーチだ。できるのは……祈ることくらい？

②ミニゲーム&パーティゲーム編

唐突ですが、過去に紹介したどんなメダルゲームのミニゲームよりも面白いと断言しよう！　とはいえ、適当にやってたんじゃメダルやクリスタルは増えない。ここではクリアのためのコツを伝授しよう。

●お宝キャッチャー

Lボタンで左、Rボタンで右にキャラクターを動かし、上から落ちてくるメダルやクリスタルを拾おう。基本的には近くに落ちてくる物を拾いつつ、5枚以上のメダルとクリスタルが出現したら5枚以上のメダルを優先しよう。レッド＆ブルークリスタルは、1個当たりメダル5枚以上の価値になる可能性もあるが、確実性が低いのだ。

●モンスターをやっつけろ

LRボタンで攻撃ターゲットを左右に動かし、メダル投入で攻撃する。サソリは2枚、人型モンスターは3枚のメダルで倒せる。途中でクリスタルが出現した際は、一定時間で消えてしまうので先に攻撃を当てよう。一人でプレイする場合は一方のボタンを使おう。カーソルはループするので、端まで行っても反対側から出てくるのだ。

●どっちのお宝？

ボタン連打でゲージがたまっていき「OPEN」に届いたら宝箱のフタが空く。フタが空いたら、ゲージが「CLOSE」まで減ってしまう前にメダルをジャンジャン投入しよう。どんどんメダルが払い出される。二人でやると一度に二つの宝箱を攻められるので払い戻し効率が良い。一人プレイの場合は片方の宝箱に注力しよう。

●ぎりぎりストップ

体内時計の正確さが問われるミニゲーム。3秒を過ぎるとカウントが見えなくなってしまうが、自分の体内時計を信じて9秒代を狙ってボタンを押そう。コツは1･2･3とカウントに合わせて数えつつ、ペースを守って9秒まで数えて押すということ。また、画面内で規則正しく動いている物を使ってカウントに利用するのも一つの手だ。

●砲撃バトル

3段階の角度を付けて大砲を撃つミニゲーム。ダメージを受けないように、ダメージを与えよう。基本的に相手の角度と同じ角度に弾を撃ち出せば、砲弾同士が相殺するのでダメージは受けない。飛び交っている砲弾で相殺のメドがついたら、追加の砲弾を撃っておこう。相手が相殺しなければ着弾するぞ。

パーティゲーム

同じ店内にいるみんなとミニゲームで対決。優勝すればメダルやクリスタルなどのご褒美を貰える。一瞬の注意力、決断力、記憶力が問われるなかなか手強いものばかりだ。間違えるとちょっと恥ずかしかったりする（笑）。

一瞬だけ見せられた絵柄を正しく応える。色形に注意しよう。

いわゆるチキンレース。どこまでパラシュートを我慢できる？

メダル虎の穴

女神を獲得するとどのような恩恵があるのだろうか？　それは2位以内に入った店舗にはボーナスとして女神が降臨し、なななななな何とマップがスペシャルなものになって、大量のメダルやクリスタルを手に入れる確率がグンと上がるのだ。この女神争奪戦は、1日に何度も発生するのでぜひチャレンジしてみよう。【公式HP】http://www.konami.co.jp/am/wing/2/index.html

KOFッ子 PLANET 特別編

SNKプレイモア・SEGA・アルカディア共同開催

今月は「KOF XI イラストコンテスト」の結果発表！　全国のKOFファンから寄せられた180点以上の作品は、メーカー各社様とアルカディア編集部で厳正に審査を行ないました！

THE KING OF FIGHTERS XI イラストコンテスト結果発表

SNKプレイモア賞

(副賞　ヒロアキ氏サイン入りKOFXIムック＆KOFお楽しみセット)

(静岡県　ショウコさん)

☆今作の新キャラの一人、オズワルドの雰囲気が非常によく出ていますね。渾身の力作に脱帽！素晴しいです!!（株式会社SNKプレイモア）

SEGA賞

(副賞　ポスターセット)

(神奈川県　天川君)

☆キャラクターのチョイスと、ゲームの設定を意識した外観と内面に対する二面性の表現が決め手です。（株式会社セガ AM統括本部 AM機器事業部 営業企画部　竹中博史）

アルカディア賞

(副賞　月刊アルカディア最新号半年分)

(徳島県　猫野まひるさん)

☆ゲームの世界観とは一線を画した、猫野さん独自の世界観や雰囲気を醸し出し、それに絵柄がマッチしている点を高く評価しました。（月刊アルカディア 編集長　猿渡雅史）

いつものキャラ部門

(副賞　KOFお楽しみセット)

(千葉県　荒巻鮭さん)

☆最多投稿数を誇ったアッシュ。その中で特に瘴気が放たれた作品を選びました。これがキモカワイイというヤツ？

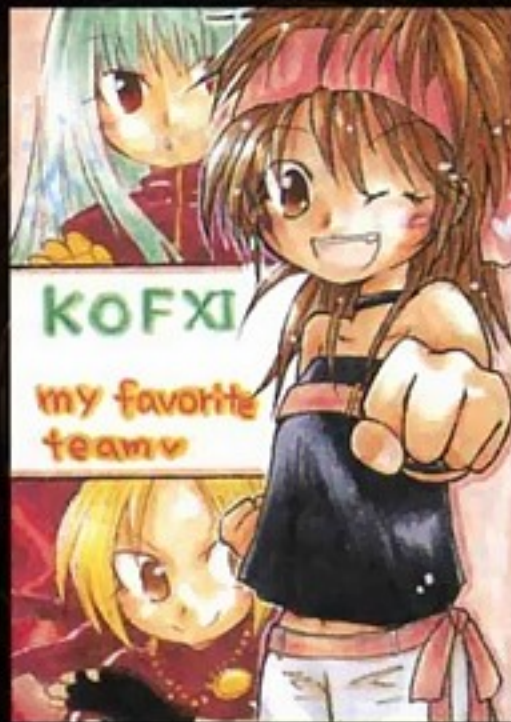
ニューカマー部門

(副賞　KOFお楽しみセット)

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)

☆無骨な台詞を吐く紫苑のプライベート。彼女（彼？）の性格と姿を、うまく描き込んでいるのが受賞の決め手です！

マイチーム部門

(副賞　ポスターセット)

(大阪府　アルルハイジさん)

☆三人娘・三者三様の表情に、選考チームもやられました！　次はオフィシャルチームになってほしいですね。

魁！　漢道部門

(副賞　ポスターセット)

(岡山県　竜徹君)

☆色気で「男らしさ」というテーマを作り上げた一品。ダンディロード全開のラモン兄ィに求婚者が続出、かも？

KOFッ子 プチメテオ　SNKプレイモア様からのメッセージです。「開発スタッフともどもすべてのイラストを楽しく拝見させていただきました。たくさんのご投稿、本当にありがとうございました。これからもKOFをよろしくお願いします。」　今回多く描かれたのは、「2003」以降に登場した、比較的新しいキャラクターたち。新章に突入して誕生した格闘家たちが、着実にファンに受け入れられているという証拠ですね！

佳作

最終選考まで残った投稿作品がコチラの8作品！ 副賞として、アルカディアオリジナル図書カードが贈られます。

（東京都　よろづさん）
☆ダック・キングをチョイスしていただきありがとうございます。とてもキマってます！（SNKプレイモア）

（京都府　た子さん）
☆無邪気でかわいいまりんを、ストレートに表現しているイラストだと思いました。（セガ 竹中氏）

（大阪府　紅煉さん）
☆迫力ある表情に圧倒されました。新たなイメージを吹き込んでいただいたような気がします。（SNKプレイモア）

（新潟県　コンビナソ・BAZ君）
☆見た瞬間にインパクトが残る独特のタッチが最高です。全体的に丁寧に作られているところも好感が持てました。（セガ 竹中氏）

（北海道　月光庵さん）
☆K'チームの特殊能力を背景に据えた効果で、彼らの個性をド迫力で表現してくれました。

（山口県　関矢あきらさん）
☆戦士であることを忘れさせる、そんな癒し効果のある1枚。3人の緩やかな時間が伝わってきますね！

（東京都　RIKI君）
☆キャンディのアタッチメントはマキシマ⁉ SNKプレイモア様、次回作はぜひこれで。

（京都府　蒼い疾風君）
☆どう見ても機動性で置いていかれる香澄。影二のカメラ目線がニンとも気になります。

たくさんのご応募、本当にありがとうございました！

多数の力作から一部を掲載！

（山口県　Nagiさん）
☆ごひいきキャラ大集合？ アッシュがすごい美形になってます！

（山口県　西川"AYU♥LOVE"貴高君）
☆美形会議ネタ！ SNKプレイモア選考で議論を呼んだとか⁉

（山形県　キレてないですよ君）
☆肩がこるほど背負い込むのが、クラークの漢道。バックブリーカーとかね。

（東京都　神崎レイさん）
☆シリアス度200％アップ。彼らの美少年期にも見えてきますね☆

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆闇夜に紛れて極限流撲滅！ まりんが某金色の人に見えるのは気のせい？

（山口県　鬼灯葬介君）
☆闘神の激突！ 本気を出した彼らの真剣勝負を、止められる者は居ない！

（東京都　大沼由実さん）
☆振り向き様に放つ愉悦の表情。心は、狩りを終えた獣のごとく。

（東京都　良月君）
☆良月君の作品のように、シリアスなタクマ・サカザキの活躍も見たいですね！

（茨城県　ろいあすさん）
☆思慮深そうなキング、直情的なリョウが好印象ですわよ奥様っ。

（静岡県　相模レイジさん）
☆乙女（？）のにひ笑いなら、KOF界で船長の右に出るものは居ないズェ。

KOF式二月特集 てゆーか、アッシュプラスワン

さて、ここからは通常営業のKOFッ子PLANET。2月というお題で募集したわけですが、90％がアッシュのイラストでした。バレンタインデーが誕生日ですから……投稿するしかないね！

（新潟県　にょろり乾燥中さん）
☆では、アルカディアクーポンを2枚進呈（焼）。

（愛媛県　蜂子さん）
☆態度でかいアッシュばかり。皆さん相談してる？（笑）

（京都府　はちさん）
☆擦り寄る子犬のよーに。チョコを与えておきましょ。

（北海道　砂丘の虎くん）
☆あらゆる意味で極限節分！ オヤジはいいって！

KOFッ子 プチメテオ　KOFへの愛に支えられた当ページ、イラストコンテストも開催できたし思い残すことはもう無い!? 「何だ、このフリ!?」と思った方は鋭い。なんと、ついに次号は「KOFッ子PLANET」（単独ページ）最終回！ 今後はA-Fro内KOFッ子PLANET係として応募してくださいませ～！ 有終の美を飾れるのか、それとも……。未来を信じて、次号を待ちましょうっ。最後までご支援4946（シクヨロ）。

GUILTY GEAR XX SLASH イラストコンテスト結果発表！

PS2版『GGXX SLASH』の発売を記念して、アークシステムワークスとアルカディアの共同開催で行なわれたイラストコンテスト。大量に寄せられた応募作の中から、優秀作品を大発表！ 入選を遂げた5点のイラストは、PS2版『GGXX SLASH』のギャラリーモードに収録されることが決定！ さらに各賞を受賞された2名にはPS2版『GGXX SLASH』が、入賞者3名には特製Tシャツが贈られます。

力作ぞろいゆえ審査は難航を極めた！ 多数の応募作品の中から見事選ばれたのは……。

入賞おめでとう！

石渡賞

（東京都　キヨタ君）
自分は集合イラストを得意としないので、こういうスケールの大きいイラストは目に付きます。ほかにも集合系はあったのですが、絵柄が最も好印象でした。おめでとうございます。（石渡）

アークシステムワークス賞

（愛知県　十六夜月華さん）
デザインと構図が非常に良く、ザッパっぽいと思います。個人の観点ですが（笑）。いろいろな意味で不幸なキャラなので、これからも愛してあげてください（ディレクター 森）。

入賞

（徳島県　adonis君）
☆多数の応募があった梅喧。その中でも、高い評価を得たのがこの作品です！

（広島県　温井川天祐さん）
☆闇慈の優雅さを感じる一枚。ギャラリーモードには、この作品の裏の4コマも収録（笑）。

（京都府　らいくさん）
☆紗夢とイノが中心にいるのは珍しい!? との声が挙がっていました。ファニーも特別出演！

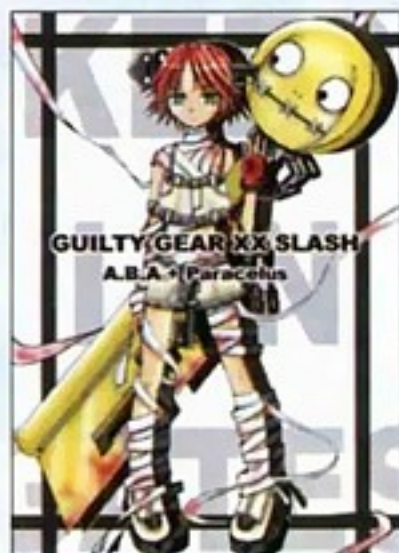
最終選考に残った作品も特別掲載！

惜しくも入賞は逃したものの、審査で高い評価を得た作品たちを一挙掲載！ どれも描き手の愛にあふれており、見ごたえのある作品ばかり。ごゆるりとご覧ください！

（新潟県　八坂あづさん）
☆話題を呼んだ聖騎士団ソル！ 華美さと豪快さが同居してますよね。

（東京都　御影道行君）
☆こんなA.B.Aもアリ!? 妖しさを加速させてみた一枚です。

（青森県　Mimitaさん）
☆新キャラということで、A.B.Aの投稿量は大漁！ アンニュイな表情が決め手！

（長野県　緑野はっぱさん）
☆スラッシュキャラ、壮観の勢ぞろい！ 各キャラの個性が出てていいですね。

（広島県　鈴呂灰司&浜田レイジさん）
☆不敵な表情がソルっぽいと評判。ダイナミックな一撃も格好いい！

（東京都　sicaさん）
☆背景にしっかりと手が入ってて、独特の世界を演出。梅喧も凛々しい！

（東京都　丸ぬさん）
☆深みのある表情が審査員に好評価。彼女らしい「味」が出ている作品です。

（神奈川県　ippo君）
☆まだまだ人気のブリジット。ギルティワールドに欠かせないキャラになりました。

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

史上最大級の寒波が到来中の日本列島ですが、そんなときこそゲームセンターで熱くナ、レイ、というワケでして、皆様にはより一層ゲームに燃えてもらいタス。そしてネタを見付けたら、ここぞとばかりにA-Froに投稿だーッ!

田渕健康:157-159ページ(CMYK)/福田榴太郎:161-163ページ(グレースケール。)/カイゼルちくわ:160ページ(解放区)、164-165ページ(大瀑布)

今月の一番搾り!

(青森県　ぱむぱむさん)Ⓗ

A-Fro CMYK
アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストならジャンル&年代不問! 「CMYKだけはガチ」と言われる無差別級セメントマッチの読者コーナーがココであるわけで。

(大阪府　成瀬徹さん)
☆新勢力を加え、鉄拳世界もさらにヒートアップ! リリで華麗に舞うか、ドラグノフで根性磨くか(笑)。

(東京都　貝瀬君)
☆三度降臨する、知られざる神々の歴史。世界を覆う闇の先に見える、埋もれた真実の形とは!?

(京都府　前紅輝君)A
Ⓗキャラ大賞受賞後も投稿増加中。時代のニーズに応えつつ、和テイストを盛り込めたのが勝因?

(宮城県　ひじり君)
☆新章続行中のKOFでも、ネスツ編ファンは根強い!　彼らもぜひ新章に絡んでほしいところ。

(福島県　堺幸四郎さん)
Ⓗ鼓膜を貫く電光石火。衝撃の火花、全身で感じてこいッ!

(静岡県　デコぱんださん)
☆タマゴが揺れるたびにドキドキ! 生まれた子はみんなかわいいよー。

(沖縄県　Tea君)
Ⓗ外見のみならず、実力にも人気集中! 育ちがいいと格闘も強いのか……。

(大阪府　tenji君)
Ⓗセクシー成分増量で。パーツを一部分変えただけで雰囲気が変わりますな!

(東京都　墨桐冥土使われマユイ君)
Ⓗ今回はハッスルマッチョで勝負。有無を言わさぬ迫力に圧倒されてみるか!

(東京都　和村鷹乃君)
Ⓗ相方マユイ氏と共に、戦慄のリビドーフィールドを形成しているのがすごいNE!

A・Fro回覧板　聞くかね君。投稿作品のお名前の後ろにAマークが付いている方は特製図書カード当選の証!　ナイスな投稿にはAマークを贈呈中!　また、キャプションの前にHマークが付いてる方は、ホームページをお持ちという証なんだぜ!　ARCADIA MAGAZINE.comにリンクコーナーが設けてあるので速攻チェックしておこう!　http://www.arcadiamagazine.com

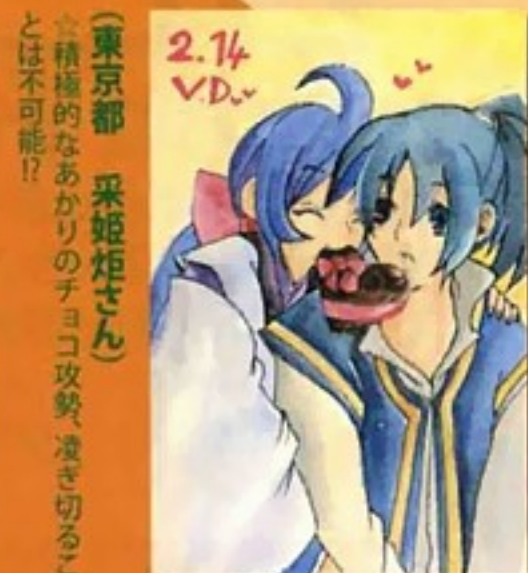
2月の あんなことや こんなこと特集！

読者の皆様に「2月といえばアレだよね！」と、奥歯にモノが詰まったような言い回しで募集した今月の特集。はてさて、読者の皆様にとっての「2月」とは、どのような月間なのか……早速見ていこうじゃありませんかっ！　ドギュルルルッ！

愛の2月〜St. Valentine〜

2月、それは愛を育み、愛を伝える月間。2月14日の国民的大イベント・バレンタインデーをフィーチャーした、ロマンティカな作品を集めてみました！　当然というか、一番投稿量が多かったカテゴリーであります。

（福岡県　くろのゴケさん）
☆この日ばかりは、キュートさ倍増+αのサービス中！
さっさと無条件降伏しておくが吉。

（山梨県　志公士真さん）
Ⓗ思わず応援したくなる光景です。
ホワイトデーも楽しみ⁉

（東京都　采姫炬さん）
☆積極的なあかりのチョコ攻勢、凌ぎ切ること
とは不可能⁉

（埼玉県　仲洲うなさん）A
☆素直に貰っていいのか悩みますが。
てか、マトモなチョコなのかが気になる⁉

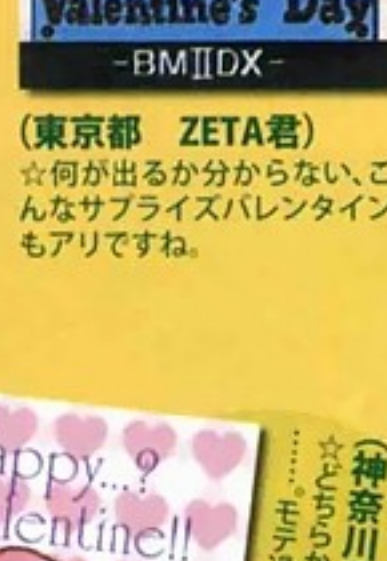
（神奈川県　暁紅樹さん）
☆みんなが幸せになれるとは限らない……そう！　ある意味残酷な日なのです（血涙）。

（和歌山県　もよこさん）
☆メンバーの中で一番チョコ作りがうまいのは？
ちょっと気になるトコロ。

（大阪府　天丼さん）
☆15日の安売り日が狙い目だ！　と、経験に基づいたコメントをしてみる。

（埼玉県　げっつ☆先生）
☆愛情以外のものが渦巻いてそうだよママン！
一体だれが狙われているん……だ……。

（新潟県　受験生にょろりさん）
☆ええっ⁉　貰う方なの⁉
いや……ゲフンゴフン。

（北海道　砂丘の虎君）
☆三つ目の選択肢は無いのでありますか！
……ならば本体希望で。

（東京都　ZETA君）
☆何が出るか分からない、こんなサプライズバレンタインもアリですね。

（愛媛県　蜂子さん）
☆……義理でもいい。
たくましく育ってほしい。

（神奈川県　葵ひなた君）
☆どちらから受け取っても後には大惨事が待っていそうな……。モテ過ぎるのも問題なんだよ！　うわあああん！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆最初からレアリティーの数だけ作れば……というツッコミは無しだよ！　いいね！

A・Fro回覧板　リニューアル2発目のA-Fro。どことなく違和感を感じつつも、これはこれでいいのではないか、強制同意を求めるアフロズであります。我々も作業途中に「慣れていくのが分かる……」と知った風を口を利きながら頑張っております！　より見やすく、ネタ凝縮のページを作っていきたいと思っておりますので、これからもご投稿のほどよろしくお願いします。

（静岡県　あいのさん）
☆明かされた衝撃の事実。
2月14日は戦争なんだぜ！（何の？）

（青森県　水玉うるるさん）
☆ほんわか風味の正統派なバレンタインイラスト。いーやーさーれーるー。

（静岡県　Bambiさん）
☆今日は人間模様が交錯する日。
乗り切るのが厳しい人も!?

（岩手県　サトウコオリさん）
☆運命の日、起こしちゃいますよ
ミラクルレインボー！

（大阪府　アルルハイジさん）
☆逆に貢がせるっていうのかい!?
これも世相ゆえなのかー。

（東京都　良月君）
☆世界中を巡ってるんだから、どこかでチョコを買ってても変じゃない！　おっけーです。

（栃木県　Ridoruさん）
☆メルヘン王国ほのぼのクッキング。
自分で食べる用を作るのもまた一興。

（東京都　よしみ君）
☆『アイマス』の前身ともいえる作品です。
バレンタインイベントということで！

（北海道　くらげさん）
☆3月14日のお返しを考えると、大量に貰うのも考えものかもしれませんぞ、とか。

（石川県　かめ。さん）
Ⓗそうだったのかー！
てなわけで、来年の2月には兄貴特集開催の方向で（笑）。

番外編

鬼の2月

～変節のオウガバトル～

2月といえば豆まきでっしゃろ、それすなわち鬼っぽいイラストで決まりっすよ兄貴ィィ！　という荒くれ持論を真っ向からぶつけて来たCafe De 鬼な作品をご紹介！　フツーに豆まきイラストも入ってますヨ。

（兵庫県　マイキー命君）
☆妙に虎柄とツノに違和感が無いのはなぜだ！　追い払うのは手強そう

（大阪府　YU☆3君）
☆やはり、鬼っぺぇマスクを被っている兄貴に豆をぶつけるのであろうか～。

（愛知県　藤海ゆかさん）
☆命懸けの豆まきになりそうなのは気のせいですか。
成功すれば効果テキメン！

（青森県　安原千秋さん）
☆言い切りの一言が力強い。適度に騒がしいのは歓迎ですか！

（静岡県　紫桜さん）
☆こちらは鬼ーBE擬人化の巻。いい男過ぎるぜ！

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆2月はライライが大活躍？　パラメーターダウンしてたりして。

（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆鬼の存在感あり過ぎ！
っていうか鼓えてませんから！

（愛知県　御影道行君）
☆あえて鬼コーナーに入れてみました。
ひょっとして鬼嫁も鬼コーナー行き!?

A・Fro回覧板　今回は2月に合わせてコーナーを作ってみましたが、気が付くと季節はもう春ですよ！　ルーハー！　そこで、今月募集するのは「お花見特集」！　ゲームキャラとお花見をテーマにして、イナセなイラストをお送りくださいませ。入学、卒業、入社、合体、変形といった春のスタンダードイラストも募集しておりますので、奮ってお送りください。締め切りは2月20日（月）必着です！

A-Fro リバレーションズ 解放区

毎月熱いムーブメントが集まっている投稿ジャンルを、投稿数に比例したスペースで小特集化していくイマジネーションの戦場、それが当「A-Fro解放区」(略称アフリバ)なのです! フェイバリットなゲームの応援投稿からオリジナル特集発足宣言まで、あらゆるジャンルにて投稿をお待ちしておりますよーッ!!

地球がピンチだ!(嘘) カラー投稿要・注意点!!

昨今、CMYKのデータ投稿で「サイズ(解像度)が小さ過ぎて掲載できない」という作品が多くなっております、サー! データ投稿は解像度350dpi、かつ実寸が7cm×5cm以上(それより大きめな分には問題無し)という投稿規程にご留意ください。あと、文字は大きめにネ!

IIDX SKY FLYERS!

『HAPPY SKY』の人気は衰えず! 今月のアフリバは盛り上がり最高潮のIIDX投稿プチ特集からGO!

(栃木県 壬辰大毅さん)
☆風を抱いて、瞳閉じて……。仰いだ空は虚ろに、遠く、蒼く。

(大阪市 乎酢さん)
Ⓗカワイイけれどパンク&ソリッド。ちょいピリ辛口の姫様なのさ!

(神奈川県 ぶいけえさん)
☆ひと月遅れての新年投稿から抜粋。姉妹が早く出会えますように!

(大阪府 龍胆祭さん)
Ⓗ「TOE JAM」西部劇風ユズセリ! 物語が気になる設定ですな!

(神奈川県 ペルシャさん)
☆ハピスカは夏天嬢あってこそ! 今後の活躍にも期待大です。

(山口県 里田星見さん)
Ⓗキュート過ぎるぜ虎大和! まいっタイガーとはよくいったもんさ(何)。

めぇん

今月も人気沸騰の『GGXX』支援コーナー。『スラッシュ』の勢いに乗って、このまま定例コーナー化か!?

(神奈川県 林裕二君)
☆魅力に隠れがちですが、イノさんってわりと人間外ッゴフ!?(ケミカル抹殺)

(山形県 MMしいさん)
☆生キル価値カ、アリマセンカ……? ギアの一面が垣間見える一枚です。

(福岡県 まがく君)
☆パラケルス共々、絶好調!? 「闘劇'06」でも血の雨(自他両方)を降らすか?

(東京都 てるてる君)
☆アレンジの幅も広い『GGXX』。次の「更生部屋」行きはだれだッ!?

注目派閥突撃レポート

現在「アフリバ」で有力株の勢力を一部紹介! 来月特集化するのはこれらの勢力か、それとも!?

音ゲー部門強し!?

(青森県 カクヤセキさん)
☆ギタドラやポップンの投稿も、相当集まってます! 今こそ……音祭の時なのか!?

新作ゲームに要注目!

(東京都 大沼由実さん)
☆『式神III』をはじめ、新作ゲーム投稿も急増中!? まさに新勢力の台頭なのです!

【R】小喬祭りは間近?

(広島市 K・ペンギンさん)
☆【R】小喬が人気の『三国志大戦』。太史慈も激男前ッ!

根強いレゲー投稿!

(東京都 さかきさん)
Ⓗリバイバルブームに乗り、レゲー投稿も爆発寸前! 若人置いてけぼり、それもよし!

A・Fro回覧板 ページ右上の枠内でもちょっとだけ触れておりますが、カラーイラスト作品においては色合いのバランスなどのため、細字&小さな文字にする方が多いです。しかしアフリバのように「同志求ム!」などなど文字によるアピールを必要とするコーナーでは、文字の読みやすさも大事なポイント。作品のサイズ共々、お気を付けくださーイ!!

アフログレースケール。

(滋賀県　梅キシューさん)

ページはカラーからモノクロへとクイックシフト！　ゲーセン体験談から新作の感想まで幅広く扱う「アフログレースケール。」の開始です。ゲーセンで文章投稿を思い付いたらケータイのメールで送信よ！　でも、ゲームしながらのメールはプチ迷惑なので禁止。

増殖——エンカの神様

ある日、自分の財布を半ば凶器にしてしまった原因である、エントリーカードの所有枚数を数えてみた。すると、現在稼働中のゲームのカードだけでも14枚(!?)。コレクションと化した過去のカードなどと合わせると28枚(!!?)も入っていた。

しかし、財布にある物はまだ一部であって、さらにセガのトレーディングカードゲーム『アヴァ鍵』、『QOD』、『WCCF』、『三国志大戦』のエントリーカードも合わせると、その総数は180枚に(!??!!?)。

気が付けば、学校では「(ゲーセン部)部長!!」や「守護+(神or霊)+!!」と呼ばれてはや1年。

ある意味、雲の上の存在とされてしまった僕は、今日もまた相棒のカードやキャラクターたちと共に、学校そしてゲーセンで、自分とカードたちの中身を立派にするため、そして仲間探しのための旅に出る。

(東京都　dj. TAKAI君)

☆うぽ、「そんなにエントリーカードが必要なゲームって出てたん!?」と驚愕せずにはいられない枚数。

ゲーセンから姿を消したゲームのカードも、また輝く日のために持ち歩いてしまいますよね。新たな仲間はこれからもまだまだ増えそうです！

(京都府　はちさん)
☆壮大な2カ月の武闘浪漫。その勝利誇ってよろしくてよ！

光れカードよ! ゾイドヘル2000

キター——！　いや、『電車でGO！』じゃなくて『ゾイドカードコロシアム』がァ！『インフィニティ』シリーズでは、あのツインスティックに抵抗があって全然なじめなかったけど、TCG系とあらば俺の出番！　早速トミー公式HPでチェック。……と、いきなりショッキングな光景が！　自分の住んでいる市には設置店が無いことが判明し、仕方無くお隣りの市へ。

電車に乗ると、元、ってか現役の職ゲーマーの血が騒ぎ、運転士の方の職務を妨害しない程度に、鉄っちゃん並に張り付いてみたり……そうこうしてる間に目的の設置店に到着。と、再びショッキングな光景が！

そこは某デパートで、ゲームコーナーに『ムシキング』や『ラブ＆ベリー』はあるのだが、肝心の『ゾイド』が見当たらなぁい！　その周辺を徘徊してると……あったよ！　でもなぜか玩具コーナーの一角に(笑)。しかも隣りにはアニメ『ゾイドジェネシス』の「ムラサメライガー」シリーズが。

「便乗商売か？」とか思いつつもいざプレイ！　バトルせずにカードを引けることを知り、早々にカードを引き当てる。肝心の初引きカードはというと、ジェノ様こと「ジェノザウラー」が我が手に。次いで引き当てたカードは猛牛「ディバイソン」。この2枚で俺の心は既にヒートアップ寸前！

その後もカードを引き当てるごとに一喜一憂の連続。が、しばらくプレイしていると、かぶったカードが出始める。こうなると人間、欲というモノが出て、「もっとレアもの」とか、「もっと別種類」とか言い出す。

ここで「ハンマーヘッド」とかいうと編集部の方に無理竜とか言われるので(編注:無理竜)、ここはひとつ「サラマンダー」なんてのはどうでしょうか？　高高度からの地上ゾイドへ向けての爆撃……『ドラゴンボール』みたいに画面分割？(笑)

(岡山県　きるえりっひ智恵君)

☆設置店がバリバリ増えている『ゾイコロ』。文章の通り、ゲームせずともカードを買えるので、大きいお兄さんでも恥ずかしくないぞ……「ゾイドコア超活性」引き当ててガッツポーズしても恥ずクないんだからっ(脱兎)。

(群馬県　弥七さん)
☆邪悪度前回比２００%アップ！　厄介ごとは笑顔とオ・ルヴォワールの一言で押し切れ！

(熊本県　オドマシラン君)
☆新作の入荷が無い限り、オドマシラン君の魂に休息は訪れないのか……。

投稿がプレイを促しマスター

『アイマス』を初めて知ったのは、A-Froに掲載されたQQQ君のマンガでした。それがついに地元で稼働したので遊びに行くと、すごく混んでいてヘタレな私は断念。ところが最近、お昼休みの時間内で行けるところに『アイマス』を発見！この時間なら比較的やりやすいので、通い始めました。

女の子は最初に見掛けた娘に決定。自然な感じの女の子だったので、ヒットしました。息ぴったりで、パーフェクトコミュニケーション連発。オーディションもトップで勝つ順調さ。「難しい」と聞いていただけに、ウキウキして仕方ありませんでした。

後半はレッスンがうまくいかず尻すぼみになりましたが、活動停止後も前向きな彼女を見て、腕を磨く決心をしました。ムックもよく読み、ソロで全員プロデュースしてから、もう一度挑戦する予定です。携帯を買ったり、メールで朝10時に呼ばれてそわそわしたり、グッズを予約したり、ディレ1さんがあちこちで活動してるのに気付いたり……。とにかく楽しんでます。

(千葉県　あるぱちーのP君)

☆投稿作品に触発されてゲームを始めてくれたとは、担当冥利に尽きますな(QQQ君グッジョブ!)。しかし、「自然な感じの女の子」……全員個性が強いので、だれのことやら分からぬ！

(福岡県　宇月絵夢さん)
☆幸せの青い鈴をその手に。ツインビーチームが飛び立てば、空も大忙し！

A・Fro回覧板　A-Froに掲載されてARCADIAのAマークが付くと貰える、オリジナル図書カード。この絵柄は投稿者の方々に書いてもらっていたりします。そろそろ次のカードの制作に入る時期ですばい！　決まり次第発表しますので、期待してください。皆様からいただいたご意見やアンケートの「A-Froで気に入った作品」なども反映しますので、アンケートは毎号投函よろぴくです、ハイ。

奥様はゲーマー A-Fro嫁さん会

夫婦で『三国志大戦』しています。夫はカードの引きが悪いので、私がスーパーレアを出して、カードショップに売られている値段の倍で旦那に売っちゃおうか、なんて思っている今日このごろです。てへっ。

（長野県　夫婦大戦さん）

☆美しき家族間価格！　って、なぬ、倍となっ!?　奥様、家計のやり繰りが上手ですね……。

結婚してから旦那が買ってくるアルカディアを読むようになりました。旦那はゲームばっかりで時々ムーっとなるけど、見てるのも意外と楽しいもんだ。

（大阪府　ルリさん）

☆ルリさんの旦那さん、これを読んでいたら緊急家族サービスを！　うーん、気分は何だか、みのさん。

ゲーセンに行くと旦那が『鉄拳DR』、私が『三国志大戦』。どちらが娘の『ラブ＆ベリー』に付いているかで、毎回悩むのです……。

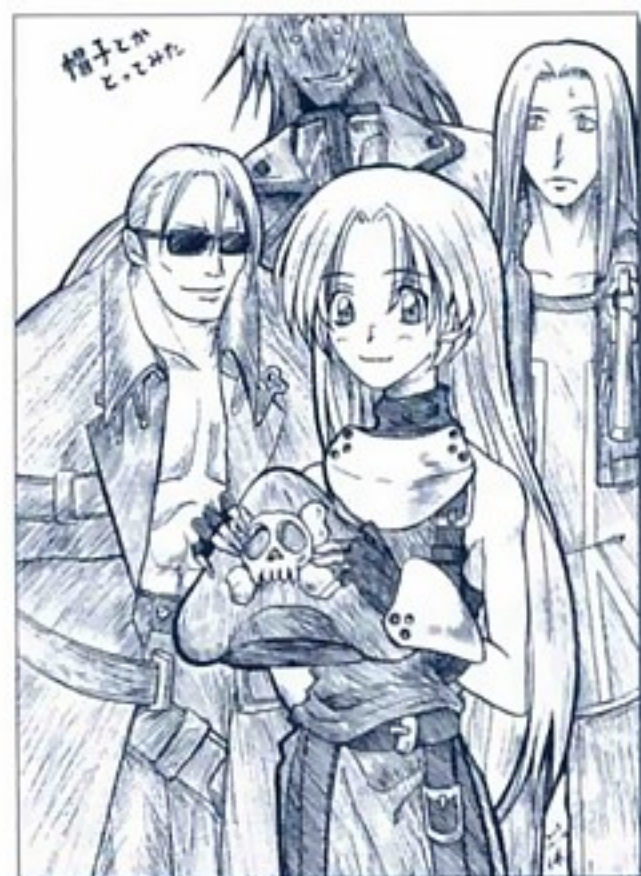
（愛知県　ましゅうさん）

☆どのゲームもジャンルが異なり、筐体の配置が離れていそうですからね～。ぐむぅ、新たな家族問題か!?

小3の長女は『ラブ＆ベリー』、小1の長男と3才の次男は『ムシキング』、私と夫は『三国志大戦』と、我が家はカードゲーブーム到来中です。世間はハードゲイブームですが……。

（広島県　K・ペンギンさん）

☆ハイグレードなオチをありがとうございます（笑）。

今月は、奥様の投稿を一気に紹介してみました。TCGを筆頭に、今や夫婦や親子、世代を問わず家族全員が安定して遊べるアーケードゲーム。今後、ますます幅広い層にアピールする作品が登場しそうで、何だかワクワクしてきますのう！

（神奈川県　天川君）

☆帽子を外しただけで、グッと大人びるメイがそこにいました。

ラジルギってどんな意味？

「おっ、今日はいい日だな」

12月初旬の仕事帰り、久々に行きつけの店に顔を出してみると、かねてから遊びたいと思っていたシューティングゲームが二つ仲良く並んでいるではないか。『ラジルギ』と『アンダーディフィート』である。

軍事ファンである私は早速、『アンダーディフィート』をプレイした。しかし、『ゼロガンナー2』のクセをさらに強くしたかのごときレバー操作にほんろうされ、2面ボス大戦艦に甚大なる損害を与えるも戦死す。

「てめ～っ！　四連装砲塔は故障が多かったんだぞうっ！」

まあ、振り返ってみればオプションも満足に使ってなかったしね……。

気を取り直しつつ、隣の『ラジルギ』に向かう。実はこれが今日の大本営、いや大本命だったりするのだよ。

電波系少女が謎の忍者少女（？）から端末スーツを授かり、テロリストとの戦いに赴くというこのゲーム。普通テロとの戦いといえば「我々はテロには屈しない！」などと劇場政治なセリフが飛び出しそうなものだが、画面からはそんな緊張感など微塵も感じられナッシング。

曲がいい。絵がいい。面の合間のデモがいい！　メールも面白い。弾幕も割と甘めでいい感じ。アブソネットもシールドもいい。

「これは……キター！」

近接攻撃のソードだって、斬るというより金属バットでブン殴ってるみたいだし（笑）。アイテムを拾いま

（大分県　ちぃーずさん）

☆新衣装のリエちゃんとサナエちゃん。走り出しそうなリエちゃんのステップがキュートです！

（広島県　温井川天祐さん）

☆小さな面会者が森の恵みをコーディー君にお裾分け。

甘さ控えめ★ 2月イベント大特集

単色ページにも2月を題材にした投稿がガッツリ届きおったわ！　V作戦がらみのハガキが少ないあたりが、アフロならではといえるだろう。

（静岡県　紫桜さん）

☆麗しき兄弟愛、一方通行ではないよね。そう祈りたい。

（京都府　呆虚さん）

☆ソニアとバーンからキースへ。バーンのそれは嫌がらせ？

（神奈川県　公式さん）

☆ちょっ、足がなんか……顔がかわいい分だけ、猫蜘蛛が怖過ぎるよ姉さん！

（岩手県　サトウコオリさん）

☆全国プロデューサーが悶死予定の2月の季節イベント。伏して待てッ。

（山形県　出海左京さん）

☆受け取る側のリアクション。アッシュは貰い慣れているのかな？

A・Fro回覧板　DVD付属の素敵格闘ゲームマガジン「闘劇魂VOL.2」は読んでくれたかな？　この本には投稿コーナーの「闘劇羅漢倶楽部」（略して、とうらぶ）が連載されている。ネタは格闘ゲームに限定、実体験から仮想作品まで濃い口の投稿作品を送ってやってくれ！　あて先はアルカディア編集部「闘羅武」係。次の締め切りは2月20日必着（月）だ。ちなみに担当ライターはアフロズ3人衆!!

くりつつ背景に目をやれば、桜が咲いたりしてるのが見事だ。にしても、一体何だ……脳内を心地よく刺激するこのホンワカな感覚は！
「こんなの、初めてだ……」
　3面の中ボスに負けてその日は終了したが、あの"ホンワカな感覚"から、当分逃れられそうにない私であった。
（富山県　山田勇一君）
☆取材に行ったときスタッフの方に聞いてみたところ、『ラジルギ』という単語は「ラジオアレルギー」の略だとのこと。それ以上は怖くて聞けませんでした……。
　それにしても、本作独自のホンワカ感覚は、ソードのバッサリ感からくるのか、はたまた不思議デモの効果なのか？　何度もプレイして、このホンワカ感覚の謎を解き明かしてみたいですねっ。

隠れ（？）ゲーマー発見伝

それはバイト先（本屋）の出来事。雑誌返本置き場にアルカディア（2005年12月号）を発見し、「今月も少し売れ残ったか（編注：ギャアア！）」と残念に思っていると、後ろから先輩の女性が現れて、こう言いました。
「今月の表紙は八神庵さん……"いおりん"だね」
　こんな身近にKOFを知っている人がいた、という親近感と「なぜ、いおりん？」という疑問が頭をよぎった不思議な一日でした。ちなみに先輩の使用キャラは、やっぱり庵でした。
（北海道　くらげさん）
☆ゲーマー発見のリトマス試験紙、アルカディアを今後ともよろしく！

GLASS MANIA 2006

～眼国志大戦の乱～

俺たちにはグラスしかない……そんなメガネストの集うコーナー。今回はやけに『三国志大戦』ネタが多かったのでーす。

（群馬県　NAGA君）
☆サイドメニューでファンの新規開拓！眼鏡単品では厳しい時代なのだろうか？

（福岡県　皐月トミィさん）
☆俺たちは持っている、眼鏡という名の千里眼を！　今年も頑張りましょう！

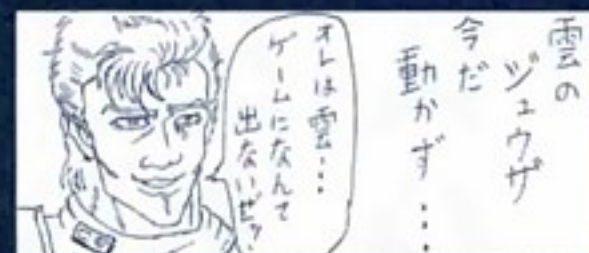
（大阪府　華南さん）
☆伏兵ボイスでキメる馬岱様。岐阜県の裸の王様君も専属モデルに推薦していたぞ！

（東京都　よしみ君）
☆ギンドリだからさ……。君も今日からメガドルマスターとして暗躍するがよい！

MMターボ 無理想無解決

『デコオンライン』!?　プレイヤーが溝口やカルノフとなって遊ぶMMORPGなのですかー！　と、思いきや、データイースト社とはまったく関係のないネトゲのようです。そんな自作自演を展開しながら始まるMMターボなのさ。

某マク○ナルドで働いていますが、先日ドライブスルーで来られたお客様の車の助手席に『三国志大戦』のカードホルダーを発見!!「同類（ゲーマー）ですか？」と聞きたくなってしまいました……。
（熊本県　葵花南さん）
☆ドライブスルーに入るとき、「城門をこじ開けよ」とか言ってそうだ……って、言ってないから。

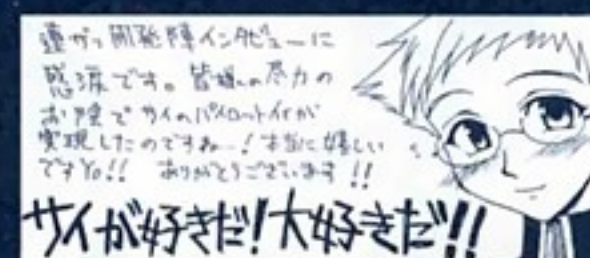
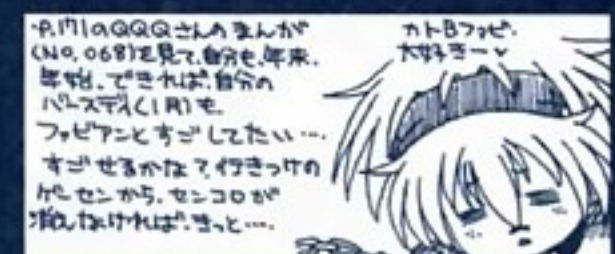
No.69で「将来の勉強のために『アイマス』をプレイする友人」を掲載していただきありがとうございます。その友人には「お前が投稿したのか～」と速攻でばれてしまいました（笑）。ちなみに、彼の答えは「どんな彼女ができても大丈夫なように」でした。……ポン（友人の肩をたたく音）。
（埼玉県　罪君）
☆今回も速攻でばれるわけで……南無。友人の努力が無駄にならないように、罪君が友人のアイドル候補生になってあげてはいかが？

小学校時代から現在に至るまでの知力を、『三国志大戦』のカードの数値で表したら……。
●小学生……R荀彧：武1：知9
●中学生……UC荀攸：武3：知8
●現在……R許褚：武9：知1
　昔はよかったのに……。武力は現在、勇猛ではない楽進。
（埼玉県　超獣参謀アイオーン）
☆テストの時だけでも強化戦法を使いましょうっ、殿。効果が切れたら撤退だ！

「カードビルダー」と、かびるんるんって似てますね。
（千葉県　のーらんず君）
☆ザ・似てねえええええ！

⬆（群馬県　フリーター・ニート・ジュウザ君）
☆無型ゆえに、（出現は）だれにも読めぬ！

⬆（福岡県　綾騎かおるさん）
☆忘れられないデコがある。

⬆（広島県　凪愛クロウさん）
☆□ボタンではないのね……。

⬆（千葉県　左京寺さん）
☆時間よ止まれ……。

⬆（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆サイの話題で10分話したヨ。

⬆（福岡県　熊丸君）
☆クリリンも入れてあげて。

⬆（秋田県　チエノワマン希望序偶君）
☆最強の飛び道具がきちまった……。

⬆（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆父、Jr、ジェイドで3Pカラーまで！

⬆（岩手県　きのえとら君）
☆これが本当のキーマンだね☆

⬆（秋田県　えびす君）
☆風雲拳の明日はどっちだ。

A・Fro回覧板　A-Froへの投稿に及び腰なそこのアナタにオススメなのが、投稿作品アンケート葉書から投稿作品を抽出するコーナー「MMターボ」。なんといっても、アンケート葉書には切手が必要ないので気軽に出せるというのが大きい。書き込みスペースが小さい、というのは欠点ですが、掲載の基準は大きさではなくネタの純度。ネタが面白ければ載るので、まずはここから初めてみませんか？

アルカディア大瀑布

誌面変革の混乱に乗じて企んだものの、誌面の色が赤から青に変わった程度で終わった二月革命。今月もそんな（どんな?）面白投稿空間「大瀑布」が好調です。

（静岡県　SHU君）

A-Fro 漫画道場

世界に誇る日本MANGA道を見せつけぃ!!　と無闇に熱く煽ったとか煽らないとか、それとは関係無く今月も漫画祭りヨ。

（東京都　西村もつ君）
Ⓗ出たもの勝ちとはいうけれど。タッグよりむしろ黙示録寄りか。

（福岡県　妃微既さん）
☆友人の誤解を解くために、ぜひ腐れ外道でCPUリム（以下規制）。

（青森県　きっど。君）
Ⓗ「皆さんの『怒』爆発な3コマ目ですみません。」ハガキ裏より。大丈夫、オロチ化よりはマシさ……。

（大阪府　成瀬徹さん）
☆お嬢様、一つ賢くなるの図。……後で職員室な。

（東京都　負田まけお君）
☆ぶっ放した後に脈絡無く問題提起。これがSG（シケギャグ）新世紀か。

（青森県　水玉うるるさん）
☆いろいろと、ビシバシな日常。その涙が……奇跡を呼ぶのよッ!

（福岡県　武術師某さん）
☆かッ……かわいいじゃねぇか（何）。追加衣装案としてどうスかナムコ様ッ!?

（熊本県　エレ金哲君）
☆どこか遠くへ行ってしまったSG。アルクさん暴走し過ぎ。それでいい。

（東京都　采姫炬さん）
☆なにやら病んでる狼たちの午後。助けてギース様!

（東京都　ミズサ・アヤサカ君）
☆今年わりと多く見られたであろう光景。勢力図は変わりつつあるのだろうか。

（新潟県　金欠によろり。さん）
☆分厚いサイフはゲーマーの証!でも百円専用サイフとか便利よ（裏切り）。

（東京都　STS !君）
☆強い女、輝きを今一度……。
あれ、でもシェンの歳って（以下撲殺）。

漫画講座 de 文明開化

最近の漫画投稿で、文字が小さいがゆえに掲載できないという悲劇が数件!?　今回はA-Fro漫画神の一人、千葉県の「HEEL様お待たせ!　寵crown君」のオモロ作品を参考に文字表現を勉強だ!

2コマ目のセリフはどれも大きめ&太字で読みやすいッス!『II』で強化されたアゲハの力強さが伝わってきます（違）。

この5コマ目のセリフはかなーり印刷に出にくい細かさ!タテハ嬢のパワーでも印刷技術は向上できないのさ（泣）。

A･Fro回覧板　ぶっ放せヴェイパー豆キャノン!!　そんな嘘な血のバレンタインはさておき大爆走する「大瀑布」では、最近新コーナーを立ち上げようという心意気を見せてくれる方が多くて頼もしい限りですよ!　例えば今月掲載の水玉うるるさんは、こっそり作品を「日常まんが部」あてに送ってくださっています。グッジョブ!　勇者は勝手に新コーナーを乱立させてみるが吉なのさ!!

ブリセル大作戦

男性キャラをミッドナイトブリスで女性化するのが当方の趣旨。今月はプチ投げキャラ祭だとかいう話です。

（香川県　高井ユウさん）
☆2月特集にちなんだ鬼ブリスの巻！
豆をぶつけられないのは私だけですか。

（千葉県　りんごっぺさん）
☆投げキャラを女性化するとスリムになる説。
国際的にも推奨すべきかと。

（北海道　砂丘の虎君）
☆メリケン・ビューティー！大炸裂ッ!!
体重軽量化で激弱体化してる気も。

（愛媛県　蜂子さん）
☆ブリスでこっそり善人化の模様！
いや、実は極悪大暴走かもしれぬ。

フェブラリィ ロマン特急

2月特集に便乗して、「大瀑布」でも2月なブツを紹介いたします大佐殿！ そこはかとなく2月の主旨から遠のいているのは墓場までの秘密ね。

（石川県　かめ。さん）
Ⓗ容赦無い姐さんに轟沈の図。
本気で追試シーズンなのが……泣ける。

（新潟県　中西サヤカさん）
☆チョコより黒い、野望の渦。
逃げろ聖騎士団！

定例化しませんように……

倶楽部 断罪

アフロズのミスを糾弾する謎の地下バー「断罪」。今月は1月号で多発したミスについて皆様に謝罪させていただくと共に、いざ刑罰をミステイク☆マンに下しましょう。

（富山県　流火季月さん）
☆1月号とは関係無いですが。
気付か……ないで……（全力脱走）。

（静岡県　あいのさん）
☆今月最も多く寄せられたご指摘でした。深くお詫び申し上げるとともに、ちゃんと26日着の作品も全部確認しましたのでお許しのほどをッ!!

今月の処刑執行

ロンは老師です。社長は『サイキックフォース』のウォンですよ。
（長野県　美里谷ゆうあさん）
☆1月号の『グラマニ』より。こちらも多数のご指摘を……ほ、本当に申し訳無いですッ!!
　謝罪のため被告ちくわへの処刑案を広く公募しますので、容赦無くどうぞ。

（岡山県　甘菜保さん）

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号5月号の締め切りは……　2月20日（月）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

さらに新たな気持ちで、同人活動をサポート!

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

館の再改装に続いて、みなさんから募集していた私たちの名前も決まりました! 執事は「レン・コイン」、メイドは「ハーネス・キバンヌ」。千葉県/桃源☆郷さんのアイデアを採用させていただきました。今後ともよろしくお願いします!

案内人:レン・コイン(執事)&ハーネス・キバンヌ(メイド)
文:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ

ギャグもストーリーも充実した逸品です!

シリアス　ギャグ

サムライスピリッツシリーズ

魔法の戦士　リムルル!　上巻

幕張弁当

B5判　68P　オフセット　表紙カラー
本代800円分の無記名小為替+送料240円分の切手+宛名シール
〒211-0053　神奈川県川崎市中原区上小田中1-34-8
ニューきさらぎ302　佐伯大志

各種アニメなどのパロも入れつつ連載作品の単行本的形式(各話次回予告まで!)で物語を展開。お色気シーンもあり、クリクリぷにぷにした絵柄もステキです!!

ポップンミュージックシリーズ

WAC WAKK NOTE

からくり屋敷と037号

ギャグ　シリアス

制作者より:ロッテ、ソウジ、DTO、ミシェル他います。タイトルと本編はあまり関係ありません。

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+送料200円切手+宛名シール
〒857-0833　長崎県佐世保市若葉町32-9
梶原政美

パキッとした絵柄と割と淡々系のオチで、手軽に読める雰囲気のショートギャグ集。ヘンリー主役のセミシリアスもあります。

---

beatmaniaIIDX

METAMORPHOZE

英国紅茶館

ギャグ

制作者より:女装・変態注意報

B5判　20P　オフセット　表紙2色
200円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒747-0834　山口県防府市田島1717-19
梅田美保代

リリスを心配するあまり女装して女子校潜入を目論むセムや、猫耳"のみ"マニアの識など、みんながハジケてるショートギャグ集です!

---

beatmaniaIIDX

俺はデ鉄マニア!　お前何マニア?

イエテン

シリアス　ギャグ　男×男

制作者より:タイトルの通り全ページデュエル×鉄火づくしです(笑)。デ鉄好きの4サークル合同誌です。

A5判　44P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+200円分切手
〒131-0032　東京都墨田区東向島1-10-13
則武様方「デ鉄」係

ラブラブ系セミシリアス3本、吉田戦車パロ含むヒドめギャグ4本。絵柄もネタもバラエティに富んでいて、男性でも気軽に読めますわ。

アヴァロンの鍵

熱中症

落描本舗

ギャグ

制作者より:弐のオールキャラギャグ本です。悪魔軍団も出てます。

B5判　12P　コピー　表紙カラー
200円分無記名小為替+140円分切手+宛名シール
〒171-0021　東京都豊島区西池袋1-15-3
ステイン池袋4F　広木初音気付　熱係

メインは4Pショート1本とボリュームは軽めですが、ほんわかした絵と展開の1冊です。ほか4コマや1Pショートも収録しています。

伝言板　赤鬼さん、一緒にイベント行きますか?

★お友達募集!

pop'n musicが大好きな方、ぜひ文通(イラ交)しましょう!!　男女構いません。あとIIDX(特に夏天)が好き、ギタドラ・KOFが大好きな人も!!

〒321-2118　栃木県宇都宮市新里町甲820-2
松本彩(P.N.　紅桜彩夜)

★ブラッディロアファンの女性募集!!

20代の方、私達とお友達になりませんか?
初回は80円切手もお忘れのないようお願いします。プロフィールもお願いします。

〒390-1401　長野県東筑摩郡波田町6284-3　真関利佳(P.N.美里谷ゆうあ)・理恵(P.N.降夢ミュルモ)

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーダー的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男/女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示しています。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです)。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します!　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　○サークル側の都合により、本の発送には1~2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

制作者より：ナコリム姉妹が現代に転生して大活躍！ という内容です。下巻は近日発行予定です。

魔法の戦士 リムルル！ 上巻〜丹羅の巻〜

beatmaniaⅡDX

G59-Un happy Remix-

柿の種

ギャグ

制作者より：オールキャラギャグ本。ちょっと茶倉＆シアが多めです。流血とか変顔OKな方向け……。

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
500円分無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒124-0024　東京都葛飾区新小岩2-1-24-1107
水野春奈

全体的にかわいさとカッコ良さを兼ね備えた絵柄ですわ。オチよりも途中途中にガンガン入れたギャグのインパクトで笑わせます。

ギルティギアシリーズ

刻印の破戒者

wolf's forest オフライン支部

18禁　男×男　小説

制作者より：ソル×カイのゲームブック形式の本です。鬼畜or甘々？（笑）

A6判　314P　オフセット　表紙カラーカバー
本代1000円分無記名小為替＋送料240円分切手
〒950-1111　新潟県新潟市大野町946-1
山際久美子

指示に従ってページを飛び、短文を読みつなぐ形式です。ソル一人称視点で戦闘シーンもあり。挿絵なし。えっち描写はかなりハード。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！ 次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切

基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は2月20日（月）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

イベントで手に入るものは……

同人誌とペーパーの違い

先日、僕たちも冬コミに行って来ました。会場で気が付いたんですけど、同人誌やペーパーにもいろいろあるんですね。

同人誌とペーパー、区別はどこで？

レン「こ、こ、これがコミケですか。スゴイ広い会場、スゴイ人の数、スゴイ同人誌の量！ あれ、このイラストの描かれた紙は何ですか。ページ数2Pの同人誌？」

ハーネス「それはペーパーです。無料ですのよ」

レン「タダなんですか！ わーい、じゃあ下さい、これもそれも隣のサークルのも綴じてるのも折ってるのも」

ハーネス「ちょ、ちょっと！ それは薄いけどコピー誌、売り物ですわ。そっちは二つ折りのペーパーですけど」

レン「あ、ごめんなさい。こっちはコピーだけど本で、こっちは『ペーパー』って書いてあるけどカラーのオフセット印刷……わ〜ん、もう分かんないよーッ!!（泣）」

ハーネス「あああ、説明してあげますから、泣かないで！ いいですか、コミケに限らず、同人誌イベントで頒布・配布される印刷物には次のようなものがあります」

○同人誌

同人誌即売会のメインの印刷物。一般に、印刷にコピーを使ったものをコピー誌、印刷所に依頼してオフセット印刷で作ったものをオフセット誌と呼ぶ。

普通は2枚以上の紙を、ホッチキスや糊、紐などで綴じて「製本」されている。頒価という値段が付けられており、有料。ただし読者サービスや記念本、在庫処理のために「無料本」を配布するサークルもある。

○ペーパー

インフォメーションペーパーまたはフリーペーパーの略。サークルが宣伝用に配布するもので、日本語で言えば「チラシ」。コピーのものもオフセット印刷のものもある。

A4判片面刷りのいかにもチラシというものから、B4両面刷り2枚重ね二つ折り、つまり全8Pのほぼ「本」と呼べるようなものまである。ただ基本的にはホッチキスや糊は使用しない。普通は無料。有料の場合は綴じていない同人誌、あるいは1枚売りのイラストや便せんということになる。

○便せん

罫線だけでなくキャラクターの絵が配されている場合が多い、「同人グッズ」と呼ばれるもののひとつ。また裏面がフルカラーイラストになった、ミニポスター的なものもある。基本的には何枚かセットで有料。ただ、読者サービスとして無料配布するサークルもある。

ハーネス「たとえばB4に両面コピーで費用は普通20円、これを半分に折ると『コピーで作ったペーパー』。でもA3に両面コピーしたものを四つ折りにしてホッチキスで製本すれば、印刷費用は同じ20円でも、A5版8Pの『コピー誌』と呼べるものになります。差はどこにあると思いますか？」

レン「……気持ちの問題？」

ハーネス「……製本してあるかどうか、です！」

レン「ああ、そこで見分ければいいんですね!!」

ハーネス「でもね、一番いい方法はサークルの方に『これはペーパーですか？』とか『いただいていっていいですか？』とかたった一言、聞くことですのよ」

レン「なるほど。イベントは単なる売買の場ではなく、同じ趣味を持った人の交流の場でもあるんですよね」

ハーネス「ただし、節度は忘れずに！ お祭り気分で羽目を外さないよう、ご自分をコントロールしてくださいね」

奇々怪々シューティングTHIRD！

式神の城Ⅲ

SHIKIGAMI NO SHIRO EPISODE-3

式神の城Ⅲ設定資料集

SHIKIGAMI NO SHIRO Ⅲ GRAPHIC ARTS

日韓共同開発シューティングとして生まれ変わった『式神』最新作。熊本から世界へGO！

ストーリー

中東欧の小国、アルカランド。
主要種族マジャール。そのほかゲルマンやスラブ、ユダヤ人などが多く入植する人種のるつぼといった、
熊本県とほぼ同じ大きさで1992年に再独立を果たしたばかりの小さな国である。

その国で、連続失踪・昏睡事件が起きた。
そこまでならよくある話だが、そこから先が違うのは、
この難事件の解決に皇太女マーコ親王自らが乗り出したことである。
王女はおおよそ二十年ほど前の文献を元に、
世界最高の捜査能力を持つ日本に捜査協力を求めた。

さて、途方に暮れたのは日本の外務省である。
一応試しに警察庁に打診してみたものの、『何ば言うとっとですか』と熊本弁で返され、
外務省職員は小国であれすげなく断るのもなんだという建前とともに、また途方に暮れた。

この危機を救ったのは、超党派で動く国会議員たちである。
彼らは私費を投じ、やんごとなき筋からも少々の資金援助を得て、神霊庁を動かした。
自腹という文化はいつでもそう、美しい。

困ったのは神霊庁である。
神霊庁は周辺諸国との関係に配慮して国外への能力者派遣を自粛しており、
ついでにいえば、刑事捜査能力など微塵も無かった。

だがしかし、日本の御家芸は自腹だけでも、無い。
日本の御家芸といえば、下請けも腹芸も、ある。

かくて神霊庁は復帰職員である鈴木を用いて、警察機構に協力する民間の霊能力者たちと接触、契約し、これらを現地へ送り込むことに成功する。

アルカランドには、日本外務省から善処するという旨のFAXが送られ、
そのきっかり五分後に神霊庁が霊能力者を派遣するとFAXを送ってきたのである。
外務省は前例を破らず、周辺諸国を怒らせるようなことも無いが、
総体としての日本国は義理を果たす、というウルトラCをやってのけたのである。

かくて、日本の面子は、また守られた。
大変な回り道と、少々の苦笑いとともに。

玖珂 光太郎

Kohtarou Kuga

長く式神だったザサエさんと死に別れ、弱々になって登場のシリーズ主人公。癖で「ザサエさん」と言っては失敗ばかりしている。今回は彼が喪失から立ち直るまでの話である。さらに背が伸び、悲しみと憂うつが淡い陰を落としてる。だが一度事件が始まれば、彼は以前にも増して熱く熱く行動を開始するだろう。学生服を脱ぎ、ふみこの見立てる格好いい服装で、今回は通訳としても活躍する。

デザイナーコメント

シルエット的には、Ⅰ～Ⅲ通して変更無いですね。ベルトがたくさんくっついているのは、Ⅱのときのデザインラインの名残です。（園田）

設定画

原案

結城 小夜

Sayo Yuhki

玖珂 光太郎の式神・ザサエさんと融合し、蘇った巫女。パートナーを失った光太郎の落胆ぶりに小さな嫉妬と罪悪感を覚えており、今までのつっけんどんな態度とは裏腹にかいがいしく世話しようしては拒絶されている。今回は式神ヤタが国宝で貸し出し禁止のため、単身での出撃である。戦力半人前二人で一つということで、光太郎と小夜は一緒に登場。融合したザサエさんの影響か、肩の着物がすぐずり落ちるようになっている。

設定画

原案

デザイナーコメント

今回から半分式神という難儀な設定のキャラになってしまったので、場合によっては作業量も2倍という恐ろしいキャラに。1Pは『I』のころのコスチュームに近いデザインに、2PはザサエさんよりのデザインISに変更してみました。だが、本体は小夜ですので、露出は極力抑えております。(園田)

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン
Fumiko Odette Vanstein

ご存知、華麗なるあらゆる意味での魔女。シリーズ最大の悪役よりもさらに悪役という、いわく付きの人物。一番の趣味は他人の男を奪うこと、二番目は蹂躙である。今回の事件では、里帰りと蜜月旅行をかねてアルカランドへとやってくる。彼女にとってアルカランドは、何回目かの少女時代を過ごした思い出の土地。どこか懐かしそうにあたりを見回しては、ちょっとメランコリックなようである。

設定画

原案

デザイナーコメント

今までずっとふんわり系シルエットだったので、今回はあえてタイトにしてみました。スカート部分は、後ろのスリット部分が膝あたりまでバックリ開く仕様になってます。（園田）

ロジャー・サスケ
Roger Sasuke

玖珂 光太郎の親友であり、とんでもない日本かぶれのアメリカ人忍者。この時点で日本の国際貢献や霊能力どころか、捜査にすら関係無い気もするが……、本人はこの旅行を楽しみにしており、自腹を切って参加。旅のしおりを作って配ったのは彼であった。ある意味、ふみこに並んで最も不純な動機の参加者といえる。ただ、忍術と術式は本物から学んだ本格派で、忍者刀も本物。ゆえに、捜査関係では本職の日向と互角以上なお役立ち度を見せる。その式神は美しくも可愛らしい波動の魔、歌の月想。いつもはロジャーのために歌い、琴弓という武楽器へ変形できる

設定画

原案

原案

デザイナーコメント

色塗り作業時に苦労する上着のグラデを排除して、ちょっとスッキリしたデザインになりました。個人的に、ロイにはバンダナよりも前回の額当ての方が合ってると思います。（園田）

日向 玄乃丈

Gennojo Hyuga

日本に住まう月神族で、狼（＝大神）の霊能力を持つ探偵。政府からの依頼に最初は難色を示すが、最後にはお金の力に負けて初の海外旅行とあいなった。何のプライドなのか、旅行慣れしているところを見せたいと、ガイドブックを見たり、会話を勉強してみたりと、なかなかに可愛らしい自称青年のおじさんである。今回も、性別は違えど金のパートナーとして事件解決へ乗り出すことに。素直ではない誇り高き男であり、最後の最後には最も難儀なことを自ら進んでやる人物である。

設定画

原案

デザイナーコメント

毎回、変更のしようが無くて、ある意味一番苦労させられる人です。とりあえず、ネクタイ復活。不精ヒゲは排除（苦肉の策）。（園田）

金 美姫（キム・ミーヒ）

Kim Mihee

親戚を頼って訪れた日本で、親戚の友人を名乗る少々ダンディな探偵に呼び止められ、なぜかそのままアルカランドへ行くことに。飛行機の中で「何で私が……」と頭を抱える、韓国ソウル出身の闘う女医さん。触れると絶対死ぬといわれる、小刻みに震える左手を持つ。メスなどの医療道具を持っているときに震え出すと、患者は決まって絶叫。腕はなかなかいいにも関わらず、やぶ医者と呼ばれる不幸なお姉さんである。自由奔放で豪快な性格が災いして保守的な親とそりが合わず、留学して以来、長らく帰郷していない。

設定画

原案

デザイナーコメント

初期段階では○塚の男役をイメージ……。髪型はリーゼントというか、トサカっぽくしたかった。あと、ルー○ー・リューを参考にしてみたり（した時期もあった）。コスチュームは設定に伴って、白衣をベースにデザインしていましたが、いつの間にか決定稿近くではベトナムのアオザイ風になり、気が付けば韓国からかなりかけ離れたデザインに……。（園田）

エミリオ・スタンベルク

Emirio Stanbelk

黒髪に吊りベルトをした、容姿端麗な10歳の少年。アルカランドの有力貴族であり、異国からの介入を唾棄。「我が国には、我が国伝統の力があります」と言い残して、一人で捜査を開始した威勢のいい少年である。マジャールメランコリックな憂えた表情で、「食らうもの」という、さまざまな姿に変形する悪魔（＝式神、キリスト教国ではそう呼ぶ）を使う。頑固ながら人はいいものの、プライドが高く権威にこだわり過ぎるため、どこか庶民を見下しているところがある。

設定画

原案

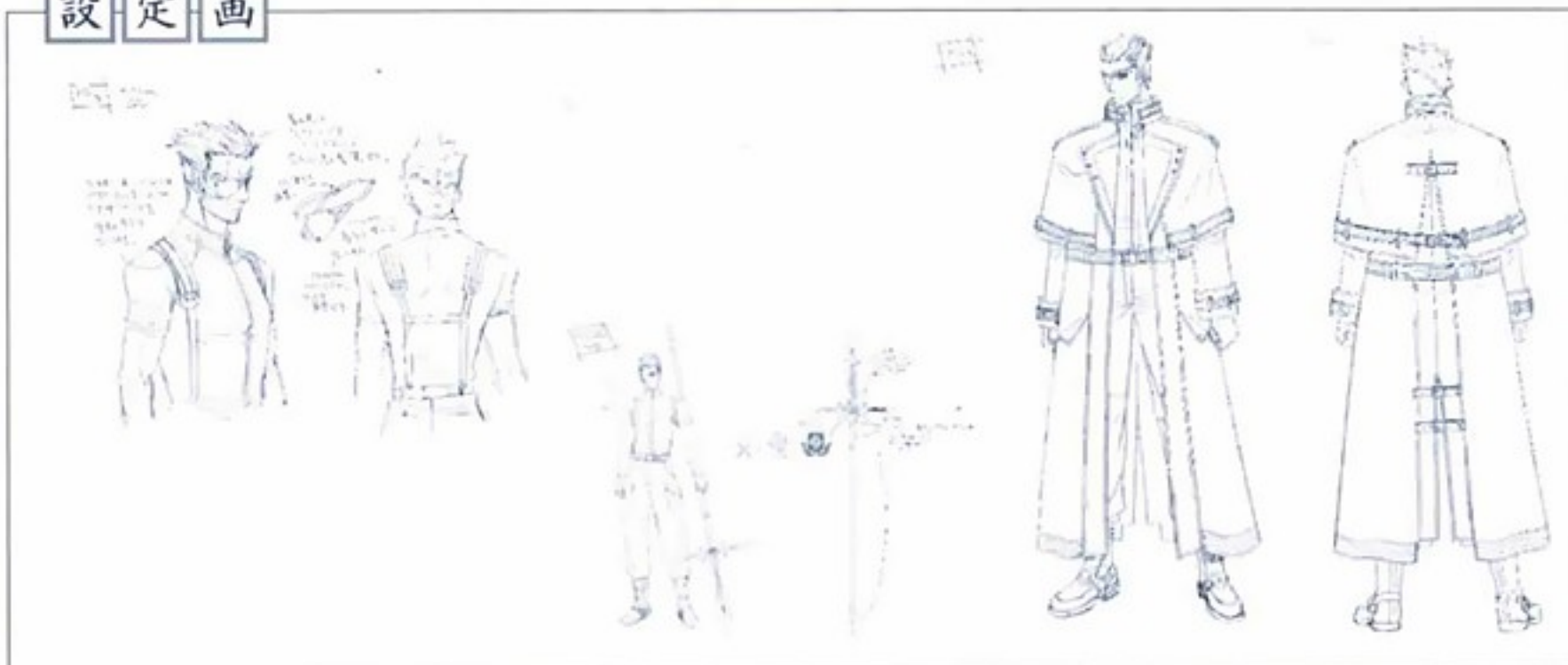
デザイナーコメント

勘のいい人は、名前でピンと来た方もいると思われますが、あえてそっち方面には触れない方向で。とりあえず、ボブカットという所だけは外さないようにしました。あと、半ズボン。キャラデザ時での設定の印象では、バトゥを顎でこき使う鬼畜少年かと思ってましたが、意外にも良識（？）あるお坊ちゃんのようで、個人的に非常に残念。（園田）

バトゥ・ハライ

Batu Harai

アルカランド貴族のエミリオ・スタンベルクに雇われた、無口な隻眼のエクソシスト。自在に伸びる十字槍を武器として用いる破戒僧であり、強い酒を好んで飲む。雇い主のエミリオが振りかざす国粋主義には飽き飽きしており、内心では任務を早く終わらせようと思っている。事件解決に駆けつけた異邦の客人たちを悪魔と認識しており、本部に対して討伐令が出るように嘆願書を送っている。

設定画

原案

デザイナーコメント

地中海近辺に住んでいそうな、顔の彫りが深い系の人種をイメージしつつデザインしていましたが、作業中、脳裏に浮かぶ人物は、平○堅や、室○広治だったりするのでした。公式イラストではだいぶ薄まってて驚きました。（園田）

伊勢 薙乃
Nagino Ise

玄乃丈や光太郎を「パパ」と呼び、ふみこや小夜のことを「ママ」と呼ぶ、核攻撃クラスの人物関係引っかき回しキャラクター。年齢は9歳で、学校に行っていない元気な小学生である。親切なタイトーの人にもらったバブルンのリュックをしょった言霊（ことだま）使いであり、自ら放った言葉を具現化させる不可思議な力を所有。守護神として、リュックの中にザ・ストライダー兎神を入れている。

設定画

原案

デザイナーコメント
ちびふみことは違うロリキャラとなるように、全体的に子供らしい、アクティブなイメージになるようなデザインにしてみました。でも、まさかあんな喋り方をするキャラとは思ってもいなかったわけで（名前も……）。（園田）

霧島 零香
Reika Kirishima

警視庁第0課0番目の警視正、人呼んでタイムギャルの女子高生（17歳）。緑色のサラサラロングヘアと、ハート形のバックル＆ヘソダシルック、そして脚は針金脚。時代錯誤なコスチュームと発言で、第一級時間犯罪人の名前を欲しいままにする人物である。実際、自称通りにタイムジャンプ能力は持っているのだが、周囲はなかなか信用してくれない。1888年～2145年を守備範囲にしており、いろいろなところ（背景とか）で出現しては騒ぎを起こす。

設定画

原案

デザイナーコメント
今回、一番難産だったキャラ。コスチュームも女子高生風から、コンパニオン（？）系、某アニメキャラ風までかなりいろいろなパターンを提出した記憶があります。結果、今回一番しまりの無いデザインになっている気が……。帽子のデザインがアレですが、特に、ニーギや、某先輩を意識したわけではありません。今思えば、テンガロンにしておくべきだった……。（園田）

アーケードゲームライブラリー
ARCADE GAME LIBRARY

第38回　氷の迷路にはいろいろな夢が詰まっていた

ペンゴ

（コアランド／セガ 1982年9月）

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

ゲームは時代とともに移り変わりながら進化し、流行の影響を受け、過去のヒット作の要素を受け継ぎながら次々と新作が生まれてきた。特に82年には戦争ゲームの戦略的な要素を受け継ぎながらも、見た目はコミカルなキャラクターを採用したアクションゲームが多く発表され、人気作となっていた。

その中で「トップビューの迷路アクション」や「モンスターもの」という要素を受け継ぎながら、その迷路が自在に動かせて武器にもなるという斬新な発想のゲームが登場した。それがセガから発売された『ペンゴ』である。壁を突き飛ばすことができ、さらに組み替えて壊せるという、アクション＋パズル要素まで盛り込んだ欲張りなゲームであった。

赤いペンゴと氷の迷路

プレイヤーは4方向レバーで主人公の赤いペンギン「ペンゴ」を操作し、敵であるスノービーを全滅させるのが目的だ。ペンゴ自身は丸腰で攻撃手段を持たず、敵につかまればアウト。あらかじめ配置される氷迷路はいくつかのパターンから選ばれ、その画面上のブロック自体は武器にもなる。ペンゴは氷を自在に扱え、基本的に押した氷はその先にある氷の手前まで滑って停止するが、反対側に氷や壁などがあってずらせない状態でさらに押すと氷は壊れる。

基本的な敵の倒し方だが、外周に向かってボタンを押すと、外壁が揺れて外周にいる敵を痺れさせて足止めすることができる。この状態で敵に触れると倒すことができるのだ。つまり外周での闘いが有利なのだが、敵はトリッキーな動きを取り、簡単には外周に来ないことが多い。そこでもう一つの攻撃方法の出番となる。突き飛ばしたブロックで敵をつぶすのだ。まとめて倒せば高得点なので、外周で何匹か足止めして、まとめて氷でつぶすのが攻略としても非常に効果的であった。

この『ペンゴ』、内容はアクションゲームなのだが、画面上に配置されたダイヤモンドブロックという白い固まりを、三つ並べれば10,000点（壁沿いでは5,000点）のボーナス点が入り、直後に敵は痺れてしばらく停止するというパズル要素もあり、これがペンゴの面白さでもあった。敵から逃げながら、ブロックをどの順番でどう動かせば三つを並べることができるのか頭の中で考えながらプレイし、敵に地形を崩される前に、瞬時に判断しながらブロックを押していくという頭脳アクションは非常に先進的であった。

敵は基本的にペンゴに向かってくるのだが、ときには画面内をうろついたりもする。この一見頭の悪い動きが、狭い画面の中でのゲームバランスを絶妙なものに保っていた。どうすれば高得点を取れるのかが考えられ、多くのプレイヤーが熱中したこともうなずける話である。

前述したように敵も地形（氷）を壊せるのだが、ダイヤモンドブロック以外に卵の埋まった氷は壊さないという法則もあり、とにかく頭を使う複雑なゲームであった。また、タイムボーナス点も用意されており、熟慮を重ねるかボーナス点を目指すか、プレイヤーをよく悩ませていた。それ以外にも2面クリアごとのペンゴのショータイムや、やられたときに残機表示まで倒れて震えるなど、非常に芸の細かいゲームであったといえよう。ちなみに、1匹だけ残した敵は逃げるようになっており、何匹か残しても約3分で敵が消滅して強制クリアとなるなど、いわゆる永久パターン対策が考えられ始めたゲームでもあった。

『ペンタ（PENTO）』（ゲーム名は『ペンタ』だが操作するキャラクターは誤植のためかPENTOとなっている）などのコピー基板も相当数出回ってしまったが、『ペンゴ』は当時のほとんどのゲームセンターに設置されるほど人気を集めていた。結果として、数多くのゲームセンターで長期稼働を続けたロングランヒット機種となり、今もレトロゲームの定番タイトルとしてよく知られる名作であることは語るまでもないだろう。

基本画面

4方向レバーでペンゴを操作し、敵をしびれさせてから触れるか、氷でつぶして全滅させるのが目的。ボタンで目の前の氷を押したり、外壁を揺することができる。

インストラクションカード

プレイ方法、技や得点が書かれたインストカード。ゲームのポイントなどがイラストまじりで書かれている。敵はスノービー1種類のみ、1ボタンしか使わないが、押す対象物によって異なる動作となる点がこのゲームの奥深い点でもある。

攻略のポイント

面スタート時に敵スノービーの卵入りの氷が一瞬光り、生まれる前に壊せば数を減らすことが可能。

ダイヤモンドブロックをそろえての10,000点ボーナスGETが高得点の鍵。手順を考えて氷を動かそう。

キャラクターのかわいさで売れ！

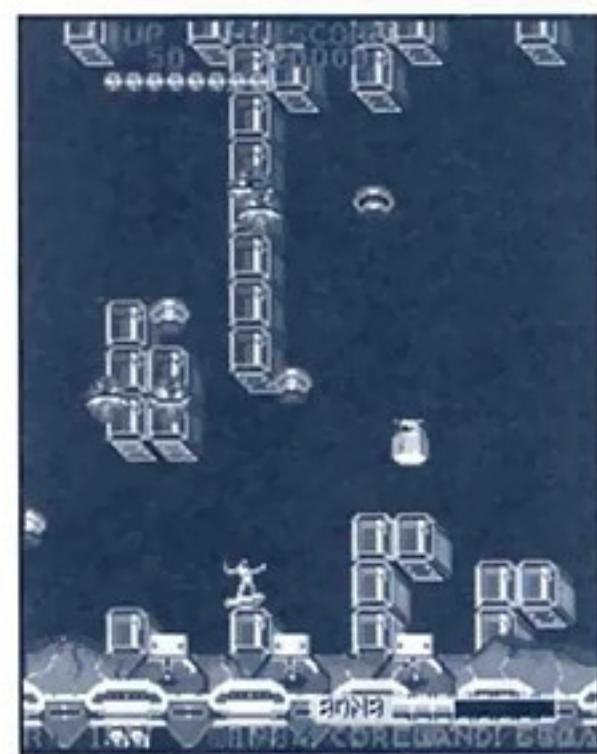
発売時、セガはキャンペーンとしてペンゴのステッカーやミニ玩具を配布するなど積極的に売り込んで人気をつかむと、その後も多くのキャラクターゲームを手がけ、扱っていくこととなる。氷とペンギンという題材が使いやすかったのか、80年代には業務用のみならず当時のマイコンや家庭用ゲームでもペンギンキャラの採用を多く見かけるようになった。セガは85年に『ドキドキペンギンランド』など数作を発売したが、『ペンゴ』自体の続編や完全移植版はしばらく登場しなかった。

『ペンゴ』は当時東京田無市にあったメーカー、コアランド（豊栄産業）が開発に関わり、『ジャンプバグ』で関係の深まったセガが販売した。この後もコアランドとセガはよき協力関係となり、さまざまな名作や異色作を量産する「80年代の名タッグ」として活躍していた。89年にコアランドはバンダイ傘下となりバンプレストと社名を変えるが、この時代のさまざまな挑戦やつながりの力を生かし、現在でも人気のゲームメーカーの一つとなっている。

冷たい氷の中にも何かが詰まっているかもしれないと、1匹のペンギンが挑み続けたパズルのような戦いの記憶にあなたも思いを馳せてみてほしい。

ゲームの系譜

ペンゴの残したもの

『ペンゴ』のようなブロック突きアクションは83年キワコの麻雀牌パズル『ミスタージャン』、84年カプコンの『ひげ丸』、同じコアランドの作品ではシューティング要素を加味した『スワット』などが登場しており、その後も同タイプの要素は多くのゲームに採用されている。アクションゲームにパズル性を加味する展開はもちろん、地形の氷やブロック自体が攻撃武器にもなり、その中に敵やアイテムが潜む宝箱的な要素は今では数多く見かけることとなった。

ペンゴの流れを汲む『スワット』。

■参考資料

「ペンゴ」カタログ　1982年（セガ）
「ゲームマシン」　1982年（アミューズメント通信社）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループアマチュアライン）

募　集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部「AGLコーナー」まで

【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。
（http://amp.tri6.net　E-Mail：amp@tri6.net）

猛者通信ドス龍

DOS1本目　スポーツ地獄三丁目

前号までのファニケルな様相から一変して、ヘルレイザーも裸足で逃げ出す荒くれたタイトルへと変容(コスト2)を遂げたモセルでありますが、不法就労と密入国は絶対に許さない姿勢は変わらじ！

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ
穴埋め:ケソ

登場人物とか

まさ
ジ☆ダップセの首魁。「人生とは?」と問われると「人生それ自体に意味は無いね。俺が生きてること自体が人生」と、ヒップホップなコメントを返すB・ブセラー。

ケソ
ジ☆ダップセのおまけ。「人生とは?」と問われると「押入れの中に何個作ってないガンプラがあるかで、人の価値は決まるとおもゆ」などと吹聴する頓珍漢。

でそ
今回だけ助っ人編集。「人生とは?」と問われると、「そんなの小学6年生までに決まってるだろ！　いや、中一もギリギリセーフかな」などと(以下略)。

EPISODE : 01

銀盤涸れ井戸スコーペル

scoop of starve

～12月某日・ダップセ事務所にて～

まさ　とはいえ、先ほどのTV中継を見るにつれ、世間ではフィギュアスケーティンがド人気の様相を呈しておるようだがどうか。

ケソ　人気というか、2月に冬季オリンピックで世界中がヒーバーですZO。

まさ　ほむ！　我に無断で斯様な国際的陰謀が進んでいたのくわ！

ケソ　いや、およそ6年ほど前から公然かつ粛々と進んでおりましたよ。

仕事の邪魔をしに来ていた編集しもでん　つーかーさー、フィギュアの年齢制限ってありゃ何だよ。むしろ逆で、15歳以上出場禁(以下検閲)であるからして(以下検閲)妖精という形容詞は中学生以上は禁止！

まさ　しょっぱなから猛りまくるその気持ちも分からんではないが、いかんせんこういうご時世ゆえ、問題発言は遠慮せぬかと強く陳情したいところさな。

ケソ　そーいや、フィギュアスケートってゲーム化されてませんよね。

でそ　そーいえばそうだな。スピードスケートは過去にあったようだが。

まさ　フィギュアスケートやシンクロなど、芸術点審査が設けられている競技は、人の主観が大きく作用するからしてゲームにしにくいと思うがどうか。

ケソ　でも、ダンスなども芸術点っぽいものが存在しておりますが、『DDR』や『恋パラ大作』のようにゲームとしてまとめてありますよね。

まさ　キラーン！(頭上の豆電球点灯)ハイ二段突き！　おりゃ大木斬！　そそそそそれだよ君ィ！

ケソ　ぬ、どぎゃんしたとかね!?

まさ　プレイヤーのモーションを「CMOSキャメラ」にて取り込んで判別する『恋パラ大作』のゲームシステムを流用すれば、フィギュアスケートもゲーム化できると思うがどうか。

でそ　肝心のスケートで滑ってるところはどうするんで?

まさ　あらかじめ、決まったコースの中から一つ選んで、ドライブゲームよろしくコースを自動疾走するさな。で、規定の演技ポイントに差し掛かったら、筐体のセンサーに向かって演技するという感じっぺれ～。

でそ　演技というのは、トリプルアクセルや話題の4回転ジャンプを、まさか実際にやれってことですかね?

ケソ　おいおい、浅田ッチ(なれなれしい)の得意技、片手ビール瓶切りも忘れちゃいかんでしょスピ(鼻息with得意げ)。

でそ　なに知ったかぶりしてジバQしてんだ。片手ビールマンだろ。

ケソ　あわ、あわわわ。

まさ　プレイ中の姿を見られるのは『恋パラ大作』の2ペタ倍恥ずかしいとは思うが、なんとかゲームとして成立しそうな気がするさな。もちろん、表情もセンサーの審査対象なので、ハウメニいい顔で臨むといいだろう。

でそ　1プレイは200円だが、最初に600円ほど入れると、審査が甘くなるというシステムも採用してほしいな。

ケソ　黒い！　黒いYO！

EPISODE : 02

滅びの系譜

Genealogy Of Annihilation

まさ　先ほどはフィギュアスケートを取り上げてみたが、ゲームになっていないスポーツゲームは、探せば結構ありそうさな。

でそ　家庭用は常に結構手広くスポーツゲームを押さえてあるが、ただでさえ最近のアーケードは、スポーツゲーム減少の傾向にあるしなぁ。

まさ　インドの格闘技カラリパヤット、バングラデッシュの壮絶鬼ごっこカバディ、そして日本の泣き相撲などなど、まだまだゲーム化されていないスポーツはてんこ盛りといえまいか。

ケソ　さ、最後のはスポーツじゃなァァいッッ！(飛呂彦先生調に)。

でそ　そもそも、人気スポーツだけどアーケードで久しく出てないスポーツゲーも結構あるよな。バレーとかバスケとか、下界で騒がれてるのに、アーケードじゃ最近発売されてない。

まさ　バスケゲームは、アーケードでは一時期隆盛を誇っておったのにな。セガの『ダンクショット』やコナミ『ダボゥドリブル』など、ゲセというゲセをバスケゲームが席巻していたものさね。

ケソ　というか、それってもう20年前の話の上、その2タイトル以外は席巻してなかった気がしますゾ。

でそ　最新作はコナミが98年に出した『スラムダンク』かな。SHO様や町田勢がえらいハマってたな。

まさ　うーむ。NBAの人気は諸外国では高いものの、まだまだジャポンの世間にバスケはガッツリと浸透しておらぬのかね。

ケソ　そこでズギャッと『パンクショット』の登場と相成るわけですよ！　裏闘劇の正式種目でもある『パンショ』を、今こそリメイクする時！　時代はボーダーレス、そこでストリートファイツ+バスケの出番と相成るわけです、サー！

言わずと知れた第二回裏闘劇公式種目『パンクショット』。次回も採用されるだろうか!?

でそ　どのへんが“今こそ”なのかは疑問だが、確かにあの名作を寝かしておくのはもったいないな。

ケソ　でしょタモさん!?(出川調)

まさ　今なら全国の通信対戦はともかく、世界中の有名パンク、無政府主義者、乱暴者をトレーディングカード化して、カード読み取り式で選手オーダーを組み上げてみるなど夢は広がるさな。

でそ　待て待て。そんな荒くれればかりのカードなんざァ、だれも欲しがらねっすよ。“**妹パンク**”や“**双子パンク**”、“**ツンデレパンク**”はもちろん“**ボクっ子パンク**”、“**だよもんパンク**”などを入れるべき(断言)。

ケソ　なんか～チョーワケわかんないし～(ギャル調)。

EPISODE : 03

俺が世界のジューデルキング

Men's Kingdom

ケソ　そいや、柔道とかはどうっすかね。世間では常に注目を集めてますが、ゲームとしては全然見ない気が。

まさ　ムス。柔道のゲームか……。我の記憶にはタイトーの『女三四郎』しか

思い浮かばんな。
でそ　あれって柔道だったか？（笑）
ケソ　柔道家はゲームにモリっと出てるんですがね、いざ柔道家オンリーゲームとなると、こりゃまた見あたら、あ、ネイときたもんですよ。
まさ　柔道ゲームが実際にあったら、必殺技はすべてコマンド投げオンリーというクソ熱ゲームになるであろう。
でそ　一時期メスト編集部にあった、ザンギエフ専用の対戦筐体――通称「回転台」を思い出すな。
ケソ　んーむ。やっぱり柔道はゲーム的にも成立させにくいんですかねー。『武力』では重心移動システムを使って、柔道らしい戦い方を描こうとしてましたが。
まさ　思うに、スポーツゲームというものは「自分もやってみたい」的な憧憬も手伝ってプレイヤーが付くものではないかね。しかし、柔道の場合は「自分もやってみたい」というよりも「観るのは好き」という層の方が遥かに多い気がするのだがね。
でそ　ははあ、だから競技者としての自分を、ゲームキャラに重ねにくいというところもあるのかもしれないな。
まさ　『ラバカッペ』のように、憧れはするけど自分はなりたくねえ～というニュアンスに似ているのではハイパーン！
ケソ　ビ、ビメル！
まさ　とりあえず、柔道ゲームを楽しみたい方は、『KOF』シリーズの大門vs.大門で、コマンド投げ限定での対戦を楽しんでみるといいだろう。
でそ　いやだからそれ柔道じゃねえってばよ～。

ケソ　柔道と並ぶ日本の国技、剣道もゲームではあんまり見ませんね。
まさ　ホフ。タイトーの『グレートソードマン』の3面だか4面だかに剣道選手が出ていなかったかね。
でそ　……いたね、そんな感じのが。
ケソ　ファミコンの『六三四の剣』の対戦は「田渕さんの家から大勢の子ゼルの雄叫びが聞こえて近所迷惑」と、PTAにリアル指導を受けるほどにやってましたがね。
でそ　剣道もゲームに落とし込みづらいんじゃねえの？　竹刀の先の動きや相手の摺り足を見て駆け引きを行なうというか、そういう細かい部分のやり取りが多そうだからさ。リアルに再現しようとすると、派手さに欠けてしまうのかもな。
まさ　そういえば、実際に剣を振るって入力デバイスとするゲームがあったな。ナムコの『魔斬』とコナミの『剣』。
ケソ　両タイトルとも、1プレイ終わると上腕二等筋が異様に鍛えられた気になる作品でしたね。

米国のロケテで、モニタにあの柔らかい剣をぶっ刺した強者もおったという伝説もある『魔斬』。

まさ　その入力デバイスを使えば、まんま剣道ゲームを作れると思わんか君。
でそ　まあ、プレイ感はリアルに再現できると思いますが。
まさ　「ザ・剣道部」というのはどうだろうかね。「グレート町道場」とか「みねうちキング」などなど。ネット対戦にも対応し、己の構えや打ち破った看板なども携帯の待ち受けに設定できるのだよ。
ケソ　……剣道とはどんどん離れていってるし、何か盛り上がりに欠けるといいますか。
でそ　むーん。やっぱ、剣道界に彗星のごとくヒーロー、もしくはアイドルが出現しないと、ゲーム化するきっかけや起爆剤にもならないだろうなー。
ケソ　結論として、柔道&剣道の二つをゲームとして成り立たせるのは指南役でも至難の業と。
でそ　失せろ。
ケソ　諦念2005ファイナル。

EPISODE：04
時流に乗る我ら
Right Now

でそ　アイドルが出現する、で繋がったんだけどさ、卓球はどうなんよ。最近は連日のように福原愛ちゃんのニュースが流れているじゃん。
まさ　20年前には『コナミのピンポン』があったが、最近ではメッキリ見ぬのう。
ケソ　世間になじみまくっているのは間違いないですが、ゲーム化するとなるとこりゃまた話は別だぜヘイ、って感じですか～。
でそ　そこは愛ちゃん効果でなんとかするんだよ。
まさ　ちと質問だ。不勉強なだけかもしれんがね、我は福原愛以外の日本人卓球選手の名前を知らんのだが。
ケソ　ミートゥ。
でそ　何だよ情けないなー、卓球選手といえば愛ちゃんのほかにも……ほかにも……あれ？
まさ　…………。
ケソ　…………。
でそ　すまん。そして卓球業界の人ごめんなさい。
ケソ　ユー！
まさ　いかんせん、有名人が一人だけじゃ、いくら時流に乗っててもゲーム化への道は苦戦を強いられるのは確固たる事実さな。
でそ　卓球も悪くはないと思うがなぁ。何かもう一押しほしいところだ。
ケソ　はうあ！（with 鼻水）
い、いいいいいいこと思いつきましたよコレ！
でそ　言ってみろ。
ケソ　今まで出たアイディーアを全部混ぜるんですよ！　フィギュアスケートのゲーム化でのCMOSセンサー、バスケのパンク要素、剣型コントローラー、そして卓球の福原愛！
でそ　……それがどうなるんだ？
ケソ　名づけて、『福原愛のパンクピンポン魔斬大作戦2006』!!
まさ　い、いいねソレ！　早速、コナミあたりに企画書を持ち込んでみるっぺれ～。
ケソ　便は急げですよ！　早速企画書を書きましょう！
まさ　オルライ（巻き舌）。

EPISODE：05
戦い終わって～神々の黄昏～
It finishes fighting. Dusk of pantheon

～年は明けて数日後～
ケソ　せっかく企画書を書いたのに、コナミ担当編集者・まこ～るに「いらんことしないでください」と一喝。しかる後に企画書はシュレッダーへと直行しましたが。
まさ　そしてこの諦念……。栄えある未来がただの紙くずに。プセキュ～。
ケソ　コレに懲りずに、いつの日かまだ見ぬスポーツゲームで遊べるように、草の根運動を続けましょう。
まさ　ムス。やらいでか。
ダップセ　運動最高！

～つづく～

まさ兄ィ通信
前号・まさ兄ィのうろおぼ絵クイズ。「これは楽勝でしょ」という本人の弁を覆し予想通りの低正解率。「オヨネコぶーやんですか？」、「モーグリですよね？」などの珍回答も続出。そんな中『アヴァ鍵』の【コアラ先生】と、極殺絵画の正体を見事に見抜いた数名の正解者の中から抽選で選出した、神奈川県の吉本正（仮名）君にモセルから何かを贈る予定。

猛者っ子通信
誌面が変わっても、やってることは変わらないジ☆ダップセにやらせたいことをリクエストしてください。気が向いたら採用します。住所氏名もお忘れなく。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍 係
◎もしくは電子メールにて
mosa@arcadiamagazine.com

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

VGMファンにとってはうれしいことに、1月から2月にかけてはサントラCDの発売ラッシュとなっている。やはり気になるのは完全限定の『鋳薔薇 オリジナルサウンドトラック』だろう。オンライン販売のみという変則的な販売方法となっているので、気になった人はまずWebにアクセスしてみよう。

鋳薔薇 オリジナルサウンドトラック(フィギュア付)

発売元:ケイブ/CVST-0003/on sale!/価格:¥4,095(税込)、送料630円(税込)

これが同梱のテレサのフィギュア。スカートは着脱可能なのだ♥

世界観やキャラクターの人気も高い大破壊系シューティングゲーム『鋳薔薇』。そのサントラCDが完全限定盤として登場!

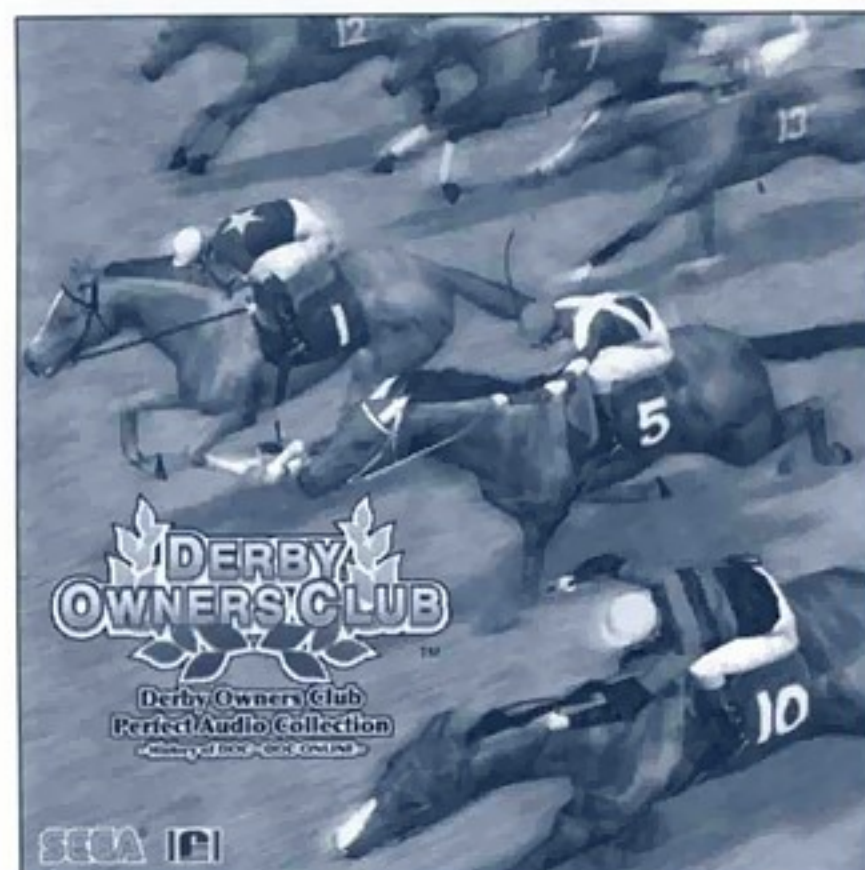
オリジナルBGMは言うまでも無く、3曲のアレンジバージョンに加え、未使用曲まで収録されているので、細江"めがてん"慎治サウンドを心ゆくまで楽しむことができるぞ。またシューティングゲームとしては珍しい貴重なボイスコレクション(ロケテスト版含む)が収録されているのでそちらもチェック!

さらに、このCDにはテレサ・ローズのフィギュアが同梱されている。このフィギュアは単体での発売予定の無い貴重な一品なのでぜひゲットしよう。

なお、このCDはケイブWebサイト(http://www.cave.co.jp/)、もしくは携帯サイト「ゲーセン横丁」のみでのオンライン販売となるので注意しよう。

■収録曲(全20曲)

Show Time	(オリジナルバージョン)
Guardian Angel	(オリジナルバージョン)
Like a Rolling Stone	(オリジナルバージョン)
Endless Train	(オリジナルバージョン)
Sky High	(オリジナルバージョン)
Robot No.28	(オリジナルバージョン)
Rose Garden	(オリジナルバージョン)
Bonds of Steel	(オリジナルバージョン)
Air Pollution	(オリジナルバージョン)
The Family's Work	(オリジナルバージョン)
Rose of Zeal	(オリジナルバージョン)
Mother Teresa	(オリジナルバージョン)
GameOver	(オリジナルバージョン)
NameEntry	(オリジナルバージョン)
Ending	(オリジナルバージョン)
未使用曲	(未使用曲)
Show Time	(アレンジバージョン)
Sky High	(アレンジバージョン)
Rose Garden	(アレンジバージョン)
Voice Collection	(ロケテスト版ボイス含む)

■「極上シューティング　ゲーセン横丁」へのアクセス方法
iモード:メニューリスト→ゲーム(mova、FOMA共通)→ゲーム1(movaのみ)→アクション→極上シューティング
vodafonelive!:メニューリスト→ケイタイゲーム→ゲームパック→ゲーセン横丁
EZweb(au):TOPメニュー→カテゴリで探す→ゲーム→総合→ゲーセン横丁

DERBY OWNERS CLUB Perfect Audio Collection - History of DOC~DOC ONLINE -

発売元:5pb./Five Records/VGCD-50001(初回盤)VGCD-0023(通常盤)/on sale!/価格:¥3,150(税込)

自分だけの競走馬を育成する楽しみを味わえることから、競馬ファン・ゲームファンを虜にした競走馬育成シミュレーション『ダービーオーナーズクラブ(以下DOC)』。形を変えながら6年間続いてきたこのDOCシリーズすべての楽曲を余すところ無く収録したサントラが登場したぞ。

また、アーケード版DOCではおなじみのJRAファンファーレも特別収録されているので、競馬ファンにはうれしい作りとなっているぞ。初回盤にはPCゲーム『DOCオンライン』のクライアントCDも同梱されているので、そちらも要チェックだ。

■収録タイトル(2枚組36曲収録)

【DISC 1】
- DERBY OWNERS CLUB & DERBY OWNERS CLUB 2000
- DERBY OWNERS CLUB II
- JRA FANFARE
- DERBY OWNERS CLUB WORLD EDITION [BONUS TRACK]

【DISC 2】
- DERBY OWNERS CLUB ONLINE

pop'n music 13 カーニバル AC ♥ CS pop'n music 11 オリジナルサウンドトラック

発売元：コナミ／GFCA-38～40／02.01on sale!／価格：3,500円(税込)

現在ゲームセンターでも大好評稼働中のpop'n musicシリーズ最新作『pop'n music13 カーニバル』のサウンドトラックアルバムが早くも登場！

「お祭り騒ぎ」をテーマにした本タイトルだけに、おなじみの人気アーティストの新曲、BEMANI EXPOのコラボレーション作品などバラエティーに富んだ楽曲が3枚組でばっちり収録されているぞ。しかもPlayStation 2版の『pop'n music11』のオリジナル新曲も併せて完全収録！　描き下ろしイラストジャケットに加え、28ページの豪華ブックレットも付属したこのCDは、pop'nプレイヤーだけでなく、これからゲームを始めようと思っている人にもオススメだ。

■収録曲（3枚組　全70曲以上）
ルネッサンス情熱 / 肥塚良彦
GET WILD / NMR
摩訶不思議アドベンチャー / 高橋洋樹
あなたのとりこ / Mademoiselle Seine
キボウノタネ / 秋桜
Spring Comes Around / Sota Fujimori
白い森の伝説 / ナヤ～ン
文明開化 / セバスチャン智之介
Save you / ウッチーズ
虹色 / DJ YOSHITAKA feat G.S.C license
Dar[k]wish / Akino
NEW PEOPLE / F.size.free
Infinity Blue / 桜井零士
ほか

ラジルギ　オリジナル・サウンドトラック

発売元：サイトロン／SCDC-00508／02.22 on sale!／価格：2,100円（税込）

電波系シューティングゲームとして、その独特なグラフィックでアーケードゲームで好評を博した『ラジルギ』のサウンドトラックが登場する。

本タイトルはあの『カオスフィールド』のマイルストーンが手掛けたシューティングゲームである。携帯端末が変形した自機を操ってステージを進んでいくポップな電波系シューティングで、サウンドはゲームの世界観にマッチしたテクノゲームBGMとなっている。このサントラでは各ステージの曲からランキング曲まで完全収録されているぞ。

初回特典としてキャラクターステッカーが同梱されているので、購入はお早めに。

■収録曲（全13曲）
radio allergy - Advertise Demo -
bitcrush - Character Select -
chatterbox - Tutorial -
ukiha shopping mall - Stage 01 -
a day in the park - Stage 02 -
2 the Sky - Stage 03 -
the ordinary people - Stage Boss -
i hate tha sun - Stage 04 -
24/7 - Stage 05 -
FINALE - Last Boss -
asagiri - Final Boss -
Illegal Function - Ending Demo -
Skip & Roll - Ranking -

ドラマCD「アイドルマスター」Scene.02　如月千早&高槻やよい編

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0002／02.24 on sale!／価格：3,150円（税込）

『アイドルマスター』の新たな世界をたんのうできるドラマCDの第2弾が登場となる。今回スポットが当たるのは如月千早と高槻やよいの二人だ。抜群の歌唱力を持ち、歌への思いを抑え切れない千早と、自分が合格したことに不安を隠せないやよい。そんな対照的な二人を担当する事になったプロデューサーは、一日でも早く一人前のアイドルにする為に、公私共々サポートしていく。そして二人同時にオーディションを受ける事になるのだが……。といった、ゲームでは味わえない展開をこのドラマCDでは楽しむことができる。千早役の今井麻美さん、やよい役の仁後真耶子さんの魅力もたっぷり詰まっているので、ファンは確実にゲットしておこう。

■収録曲
はじめの一歩
元気にがんばるぅ♪
それぞれの歩む道
憧れ、そして不安
歌が・・・分からない
明日へのハイタッチ
BONUS TRACK
「もしも千早が寿司職人だったら」&
「もしもやよいが大会社の社長だったら」

ゲームセンターイベントリスト

Feb. 2006

お正月気分が抜けぬ間に、ついに闘劇予選月間スタート！　二月から各地で闘劇の予選が開催されるぞ。多くの大会に参加して腕を磨き、決勝大会出場を目指そう！

北海道・東北

宮城県

★ゲームパラダイス パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1　☎022-374-4781

2/12　19:00　ヴァンパイアセイヴァー ランバト
◆参加費無料

★ネオジオボウル 仙台名取店
宮城県名取市飯野坂字土城堀143　☎022-383-1811

毎週土曜　20:00　WCCF 大会
2/4　25:00　鉄拳5 DR 大会
2/18　25:00　鉄拳5 DR 大会

関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://makiap.haru.gs/

2/4　18:00　鉄拳5 DR 大会
◆闘劇予選、終了次第エリア決勝を開催
2/11　22:00　VF4 FT 大会
2/18　20:00　北斗の拳 大会
◆闘劇予選
2/25　22:00　KOF 2002 大会

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1　☎0439-54-1212

2/12　9:30　麻雀格闘倶楽部4 大会
2/25　16:00　WCCF大会

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1　☎0299-22-6758

2/18　14:00　GGXX SLASH 大会
◆闘劇予選

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

2/19　14:00　アヴァロンの鍵 弐 大会
◆デッキ制限無し、大会中入れ替え不可
2/25　17:00　鉄拳5 DR3on3 大会
◆闘劇予選
2/26　14:00　MBAC2on2 大会
◆闘劇店舗、エリア予選

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1　☎048-533-3054
http://www.charaget.co.jp/k4.htm

2/11　19:00　バカバカバッションSP 大会
2/25　19:00　バカバカバッション2 大会
毎週土曜　20:00　GGXX SLASH 大会
毎週土曜　18:00　MBAC大会
◆Ver.A使用

※すべて参加費無料

★埼玉ポピー
埼玉県さいたま市岩槻区城町1-7-43　☎048-757-0994
http://www.popy.tv/

2/4　22:00　鉄拳5 DR 3on3 大会
2/5　13:00　ネオジオ バトルコロシアム 大会
◆闘劇予選
2/18　13:00　GGXX SLASH 3on3 大会
◆闘劇エリア決勝
2/25　22:00　鉄拳5 DR 3on3 大会

※受付は全て大会開始一時間前から大会開始前まで

千葉県

★アミューズメントスポット わくわく
市川市市川3-29-7_KSビル1F　☎047-324-8228
http://www22.big.or.jp/~mika_s/index.html

2/5　14:00　極上パロディウス 大会
2/12　14:00　ハイパーストリートファイターII大会
◆大会終了後、フリープレイ有り（参加費用は500円、優勝者は除く）
2/18　19:00　餓狼伝説SPECIAL 大会
◆大会終了後、フリープレイ有り（参加費用は500円、優勝者は除く）
2/26　14:00　ケツイ 大会

※詳細はHPを参照

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2　☎0439-54-1212

2/12　19:00　北斗の拳 大会
2/19　18:00　超ドラゴンボール 大会
2/25　10:00　麻雀格闘倶楽部4 大会

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

2/3　18:00　北斗の拳 大会
◆参加費無料
2/10　20:00　鉄拳5 DR ランバト
◆参加費無料
2/17　18:00　MBAC 大会
◆シングル戦とランダム2on2の二部構成、参加費無料
2/18　17:00　鉄拳5 DR 大会
◆闘劇予選
2/24　18:00　GGXX SLASH 大会
◆ランバトとランダム2on2の二部構成、参加費無料

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1　☎0439-54-1212

2/12　9:30　麻雀格闘倶楽部4 大会
2/25　16:00　WCCF大会

★ポポロ
君津市坂田673-11　☎0439-54-1212

2/12　17:00　鉄拳5 DR 大会
2/26　17:00　北斗の拳 大会

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1_チェリープラザビル_1F　☎043-424-6070
http://messe102.com/

2/4　終日　KOF XI&ストIII3rdフリープレイ
2/11　終日　北斗の拳フリープレイ
2/11　19:00　北斗の拳 大会
2/12　終日　MBACフリープレイ
2/18　終日　KOF XI&ストIII3rdフリープレイ
2/25　終日　鉄拳5 DRフリープレイ
2/26　終日　GGXX SLASH フリープレイ

Event Pick Up!

レゲーと呼ぶにはまだ早い！

ちょっと古いながらも、未だ根強い人気を誇るタイトルの大会をピックアップ！　現役でプレイしている人も、昔やり込んだプレイヤーも、腕に自信の人はエントリーしてみては？　新たな面白さを発見できるかも。

イベントスケジュール

店舗名	日付	時間	タイトル
アミューズメントスポット わくわく	2/5	14:00	極上パロディウス
	2/18	19:00	餓狼伝説SPECIAL
大久保アルファステーション	2/25	15:00	KOF'95＆餓狼伝説SPECIAL
アミューズメントアズプレス	2/4	17:00	スーパーマッスルボマー
	2/13	17:00	スーパーマッスルボマー
	2/25	20:00	スーパーマッスルボマー
GAME DINO 阪急茨木店	2/19	未定	ファイターズヒストリーダイナマイト
キャノンショット	2/11	15:00	ティンクルスタースプライツ
三宮サンクス	2/5	14:00	バーチャロン オラトリオタングラム

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2_アルファビル_B1～3F　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

2/5　15:00　GGXX SLASH 大会
◆闘劇予選、参加費100円
2/12　15:00　ガンダムSEED 2on2 大会
◆試合ごとの機体変更可、参加費無料
2/18　15:00　リアルバウト餓狼伝説 フリープレイ大会
2/19　15:00　旋光の輪舞 2on2 大会
◆試合ごとの機体、カートリッジ変更可、参加費無料
2/25　15:00　KOF 95&餓狼伝説SPECIAL合同大会
2/26　15:00　マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会
◆参加費無料、キャラ制限無し

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/

2/5　15:00　鉄拳5 DR 大会
◆闘劇予選
2/11　19:00　ストIII3rd ランバト
2/25　19:00　ストIII3rd ランバト

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24　☎03-3935-8022

2/4　17:00　GGXX SLASH 大会
2/11　17:00　MBAC 大会
◆Ver.Aを使用
2/18　17:00　Zガンダム DX 大会
2/25　17:00　MBAC 大会
◆Ver.Aを使用

※すべて参加費100円、当日受付。詳細は店頭またはHPで

★TRF@メイドゲーセン
中野区中野5-52-15_中野ブロードウェイ412-2　☎03-3389-7166
http://www.trftrf.com/

2/12　19:00　北斗の拳 2on2 大会
※参加費用は100円、詳細はHPを参照

★パソピアード東京
大田区西蒲田7-48-13　☎03-3734-9880
http://www.pasopi-tokyo.com/

2/5　15:00　VF4 FT 5on5大会
2月中旬　15:00　ポップンミュージック13
◆レディース大会、女性限定
2/26　15:00　鉄拳5 DR 3on3 大会
毎週火曜　18:00　GGXX SLASH 大会
毎週金曜　19:00　鉄拳5 DR 大会
毎週土曜　18:00　VF4 FT 大会

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5_エメラルドプラザ_1F　☎0467-87-8802
http://www.adores.co.jp/

2/18　20:00　ガンダムSEED 2on2 大会
◆定員は16チームで2/11から受付開始。当日枠（2チーム）は19:00から受付。参加費無料

中部

新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

2/5　19:00　ガンダムSEED ランダム2on2 大会
◆MSはコスト450以下
2/12　18:30　MBAC 大会
◆Ver.Aを使用
2/19　17:00　VF4 FT 大会
◆闘劇予選＆エリア決勝

- 2/26 19:30 鉄拳5 DR ランダム2on2 大会

※参加費は一人100円、当日30分前までエントリー可、詳細はHP参照

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

- 2/3 21:00 鉄拳5 DR ランバト
- 2/4 17:00 スーパーマッスルボマー 大会
- 2/5 20:00 北斗の拳 大会
- 2/11 20:00 GGXX SLASH 3on3 大会
- 2/12 20:00 北斗の拳 大会
- 2/13 17:00 スーパーマッスルボマー 大会
- 2/18 20:00 鉄拳5 DR 大会 ◆闘劇予選
- 2/19 20:00 GGXX SLASH 大会 ◆闘劇予選
- 2/24 21:00 鉄拳5 DR ランバト
- 2/25 20:00 スーパーマッスルボマー 大会
- 2/26 20:00 北斗の拳 大会

近畿

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

- 2月5日 13:00 三国志大戦 大会 ◆参加費500円
- 2/6 19:00 北斗の拳 大会
- 2/12 13:00 頭文字D Ver.3 大会
- 2/12 16:00 湾岸ミッドナイト2 大会
- 2/13 19:00 ガンダムSEED 2on2 大会
- 2/20 19:00 GGXX SLASH 大会
- 2/26 20:00 WCCF 大会 ◆参加費500円
- 2/27 20:00 鉄拳5 DR 大会

※詳細は店舗にて、電話、FAXでのエントリーは不可

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

- 2/11 14:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/12 14:00 MBAC 大会
- 2/18 14:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/26 14:00 MBAC 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

- 2/3 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/5 15:00 ガンダムSEED 大会
- 2/12 15:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/17 25:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/19 15:00 MBAC 大会
- 2/26 15:00 GGXX SLASH 大会

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

- 2/20 19:00 超ドラゴンボールZ 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5765

- 2/4 17:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/18 17:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/26 17:00 GGXX SLASH 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675

- 2/4 17:00 ガンダムSEED 大会
- 2/11 17:00 GGXX SLASH 大会
- 2/25 17:00 GGXX SLASH 大会

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

- 2/7 20:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/14 20:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/21 20:00 ガンダムSEED 大会
- 2/28 20:00 GGXX SLASH 大会
- 毎週日曜 13:00 ムシキング公式大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303_A-Breakビル_2F 075-251-2323
http://www.a-cho.com/

- 2/9 19:00 GGXX SLASH ランバト
- 2/12 10:00 三国志大戦 大会 ◆事前エントリー推奨
- 2/18 15:00 北斗の拳 2on2 大会 ◆チーム内同キャラ禁止
- 2/18 16:00 クイズ マジアカ3 ランバト
- 2/18 18:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/19 13:00 アヴァロンの鍵 弐 ランバト ◆参加費500円
- 2/19 15:00 ストリートファイターZERO3 2on2 ランバト
- 2/23 19:00 GGXX SLASH ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
大阪府茨木市宇野辺1－4－3 ☎072-623-7161

- 2/5 19:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/10 19:00 クイズマジアカ3 大会
- 2/11 19:00 頭文字D Ver.3 大会
- 2/18 15:00 マリオカートアーケードグランプリ 大会
- 2/25 19:00 ガンダムSEED 大会
- 毎週土曜 25:00 WCCF 大会
- 毎週土曜 25:00 VF4 FT大会

★エンジョイパラダイス
大阪府東大阪市長栄寺7－3 ☎06-6788-3069

- 2/5 15:00 ガンダムSEED 2on2 大会
- 2/19 17:00 クイズマジアカ3 大会

★ゲームスペース ベガス
大阪府大阪市北区天神橋4－12－24 06-6351-2889

- 2/11 19:00 鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

- 2/1 20:00 三国志大戦 大会
- 2/5 15:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/5 18:00 北斗の拳 大会
- 2/8 20:00 Quest of D 大会
- 2/12 15:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/12 18:00 北斗の拳 大会
- 2/15 20:00 三国志大戦 大会
- 2/22 20:00 Quest of D 大会
- 2/26 15:00 マリオカートアーケードグランプリ 大会
- 毎週土曜 21:00 WCCF 大会

★GAME PLAZA オレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18コーポ勝美1 ☎06-6326-1218

- 2/11 15:00 ガンダムSEED 大会
- 2/20 15:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/27 15:00 北斗の拳 大会
- 毎週火曜 終日 50円2プレイ ◆タイトルは当日発表

★ゲームプラザ VIP茨木店
茨木市双葉町3-2_双葉ビル_1F ☎0726-33-4818

- 2/5 15:00 カプコンvs.SNK2 大会
- 2/12 15:00 月華の剣士2 大会
- 2/19 15:00 北斗の拳 大会
- 2/26 15:00 鉄拳5 DR 大会

※すべて参加費無料、詳細は店舗内にて告知

★GAME DINO 阪急茨木店
茨木市永代町5 ソシオビル B1 ☎072-631-5507

- 2/4 未定 MBAC 大会
- 2/5 未定 北斗の拳 大会
- 2/11 未定 鉄拳5 DR 大会
- 2/12 未定 GGXX SLASH 大会
- 2/18 未定 GGXX SLASH 大会 ◆闘劇予選
- 2/19 未定 ファイターズヒストリーダイナマイト 大会
- 2/25 未定 鉄拳5 DR 大会
- 2/26 未定 ビートマニア12 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2-2-21_コーハツビル_1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

- 第1、第3土曜日 16:30 ランブル・フィッシュ大会2 大会
- 第1、第3土曜日 18:30 サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト
- 第2、第4土曜日 15:00 旋光の輪舞 大会
- 第2、第4土曜日 19:00 ソウルキャリバーⅡ＆Ⅲ 大会 ◆Ⅲは家庭用を使用
- 2/5 12:00 北斗の拳 大会 ◆闘劇予選
- 2/11 16:30 北斗の拳 大会
- 2/12 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 大会
- 2/19 15:00 北斗の拳 大会
- 2/25 16:30 ネオジオ バトルコロシアム 大会
- 2/26 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会
- 毎週月曜 15:00 MBAC 対戦会 ◆参加費500円、22:00まで
- 毎週火曜 15:00 ネオジオ バトルコロシアム 対戦会 ◆参加費500円、22:00まで
- 毎週水曜 15:00 GGXX SLASH 対戦会 ◆参加費500円、22:00まで
- 毎週木曜 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 対戦会 ◆参加費500円、22:00まで

★チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23_コア扇町ビル_1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

- 2/5 17:00 GGXX SLASH 3on3 大会
- 2/12 17:00 MBAC 2on2 大会
- 2/19 17:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/26 14:00 GGXX SLASH3on3 大会 ◆闘劇予選、参加費1チーム300円

※受付は当日9:00～開始30分前まで、指定の無い大会は参加費無料

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎072-643-4444
http://www.d7.dion.ne.jp/~kanon2/outemon/

- 2/4 17:00 KOF XI 対戦交流会
- 2/11 17:00 MBAC 対戦交流会
- 2/12 15:30 旋光の輪舞 対戦交流会
- 2/18 17:00 KOF XI 対戦交流会
- 2/25 17:00 MBAC 対戦交流会
- 2/26 15:30 旋光の輪舞 対戦交流会
- 2月中旬～末日 未定 バトルギア4 大会

※上記のイベントはいずれも参加費無料、定員無し

- 毎週土、日曜＆祝日 12:00～19:00 フリープレイ ◆対象タイトルは旋光の輪舞（参加費用は300円）、MBAC（参加費用は500円）
- 毎週土、日曜＆祝日 12:00～16:00、16:00～20:00 入れ替え制フリープレイ ◆対象タイトルはバトルギア4（参加費用は1,000円）、ポップンミュージック13（参加費用は500円）、ドラムマニアV2（参加費用は500円）

※ルールなど詳細はHP参照

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

- 2/3 18:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/4 18:00 三国志大戦 大会
- 2/5 18:00 GGXX SLASH 大会 ◆闘劇予選
- 2/10 18:00 カウンターストライク NEO 大会
- 2/12 18:00 北斗の拳 大会
- 2/17 18:00 鉄拳5 DR 大会
- 2/18 18:00 超ドラゴンボールZ 大会
- 2/19 18:00 KOFXI 大会 ◆闘劇予選
- 2/24 18:00 カウンターストライク NEO 大会
- 2/25 18:00 GGXX SLASH 大会
- 2/26 18:00 北斗の拳 大会

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476

- 2/12 17:00 超ドラゴンボール 大会
- 2/26 17:00 鉄拳5 DR 大会

Event Pick Up !

盛り上がり必至！ GGXX SLASH大会

今年の闘劇でも大きな盛り上がりが予想される『GGXX SLASH』。ここでは闘劇予選を除いた各地の『GGXX SLASH』のイベントを集めてみたぞ。これらのイベントで自分の腕を磨き、闘劇の決勝大会を目指せ！

GGXX SLASHイベントスケジュール

日付	店舗名（都道府県）	日付	店舗名（都道府県）
2/4	ゲームラビリンス（東京都）	2/5	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
2/5	マックスプラザ善通寺（香川県）	2/9	タウンスポット 高槻店（京都府）
2/11	アミューズメント アズプレス（富山県）	2/11	キャノンショット（奈良県）
2/12	GAME DINO 阪急茨木店（大阪府）	2/12	三宮サンクス（兵庫県）
2/18	プレビジョイカム石岡店（茨城県）	2/18	GAME DINO 阪急茨木店（大阪府）
2/18	マックスプラザ善通寺（香川県）	2/18	MAHODO（マホードー）（福岡県）
2/20	アミューズメントジャングルクラブ堅田店（滋賀県）	2/23	ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）
2/24	イスカンダル（千葉県）	2/25	西院コットンクラブ（京都府）
2/25	チャレンジャー関大前店（大阪府）	2/25	キャノンショット（奈良県）
2/25	ゲームスポット ハロウイン（島根県）	2/26	メッセ102 四街道（千葉県）
2/26	下鴨ヒーロータウン（京都府）	2/26	スーパーヒーロー山科（京都府）
2/28	タウンスポット 高槻店（京都府）	毎週火曜	パソピアード東京（東京都）
毎週水曜	KO-HATSU（コーハツ）（大阪府）	毎週土曜	ゲームセンターリンリン（栃木県）

近畿

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

2/4 20:00 北斗の拳 大会
2/5 15:00 頭文字D Ver.3 大会
2/11 15:00 ティンクルスタースプライツ 大会
2/11 20:00 GGXX SLASH大会
2/12 15:00 MBAC 大会
2/18 20:00 ストⅢ3rd大会
2/19 15:00 超ドラゴンボールZ 大会
2/25 20:00 GGXX SLASH大会
2/26 15:00 クイズマジアカ3 大会

兵庫県

★三宮サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

2/5 14:00 バーチャロン オラトリオタングラム 大会
2/11 15:00 ゾイド∞EX 大会
2/11 18:00 KOF XI 大会
2/12 14:00 GGXX SLASH 大会
◆闘劇予選
2/18 19:00 旋光の輪舞 大会
2/19 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
2/19 18:00 北斗の拳 大会
2/25 19:00 バーチャロン フォース 大会
2/26 15:00 北斗の拳 大会
◆闘劇予選

※すべて参加費100円

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

2/4 未定 超ドラゴンボールZ 大会
2/11 未定 アヴァロンの鍵 弐 大会
2/18 未定 ガンダムSEED 大会
2/25 未定 鉄拳5 DR 大会

※時間については店舗へ問い合わせください。

島根県

★ゲームスポット ハロウイン

出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

2/11 19:00 MBAC ランバト
2/18 19:00 ストⅢ3rd ランバト
2/18 19:00 鉄拳5 DR ランバト
2/25 15:00 ゾイド∞EX ランバト
2/25 19:00 GGXX SLASH ランバト

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

2/4 15:00 MBAC 大会
2/5 15:00 GGXX SLASH 大会
2/11 20:00 カプコンvsSNK2 大会
2/12 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
2/26 15:00 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18_4F 082-241-8564
http://www.provanet.co.jp/gshop/sunjoy/

2/5 15:00 旋光の輪舞 大会
◆カートリッジ固定
2/11 15:00 KOF XI 大会
2/12 15:00 MBAC 2on2 大会
2/19 15:00 ガンダムSEED 2on2 予選大会
◆優勝および準優勝チームが本大会に出場、コスト制限無し
2/26 15:00 ガンダムSEED 決勝大会
◆プロバックス4店舗で優勝および準優勝した計8チームによる決勝トーナメント、コスト制限無し

香川県

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333

2/4 18:00 超ドラゴンボールZ 大会
2/4 20:00 ソウルキャリバーⅢ 大会
◆ゲームは家庭用を使用
2/5 18:00 GGXX SLASH 大会
◆闘劇予選
2/11 20:00 KOF XI 大会

今月の強者たち

「今月の猛者」では、大阪のKO-HATSU（コーハツ）で開催された『ザ・ランブルフィッシュ 2』の大会を取り上げてみた。全国規模の大会ということもあり、かなりの盛り上がりをみせたようだ。

●ゲームパラダイス パインズ（宮城）
◇ヴァンパイアセイヴァー 大会　12/18･12名
優勝：将軍（ガロン）
2位：始末屋　3位DD
◇GGXX SLASH 大会　12/23･12名
優勝：みき（ポチョムキン）
2位：みつC　3位：K.T
●桜の牧アミューズパーク（茨城）
◇鉄拳5 DR 大会　12/3･16名
優勝：TAKA（ブルース）
2位：梅T
◇VF4 FT 大会　12/10･10名
優勝：ひらがなであおき（ジャッキー）
2位：天井
●プレビジョイカム石岡店（茨城）
◇GGXX SLASH 大会　12/17･24名
優勝：幸也（ディズィー）、つっちー（ミリア）
2位：弘、グラサン　3位：MIST、アツシ
●ケアンズ（栃木）
◇GGXX SLASH ランダム2on2 大会　12/3･12名
優勝：くま投げ（ジョニー）、デク（ファウスト）
2位：草加雅人（ジョニー）、十六夜（カイ））
◇GGXX SLASH 大会　12/3･12名
優勝：ギガトン（ファウスト）
2位：デク（ファウスト）、哲海王（ヴェノム）
◇GGXX SLASH 大会　12/4･10名
優勝：リューイチ（A.B.A）
2位：シラ（イノ）、オレオレ（アクセル）
◇MBAC 大会　12/11･17名
優勝：三好（アルク）
2位：AQM（ネロ）　3位：MODEL DD（志貴）、N（軋間）
◇MBAC 変則シングル 大会　12/17･15名
優勝：Comet（翡翠・暴走アルク）
2位：三好（アルク・シエル）
3位：歩巳（秋葉・暴走アルク）・マーシー（秋葉・志貴）
◇MBAC 2on2 大会　12/18･26名
優勝：Your move game／知恵の蛇（軋間）、舞阪（暴走アルク）
2位：同キャラ禁止／Comet（暴走アルク）、店員（アルク）
3位：不死身の第四小隊／ギルガメッシュ（志貴）、ガルバトロン（ネロ）
深弾幕結界そして誰もいなくなるか／フランドール（赤主秋葉）、三好（アルク）
●クラブセガ 所沢（埼玉）
◇ガンダムSEED 2on2 大会　12/24･8チーム
優勝：川越市民（ジャスティスガンダム）、所沢市民（ストライクガンダム）
2位：デンワ、フー
3位：たなか、さとう
●ゲームセンターリンリン（埼玉）
◇GGXX SLASH 大会　12/3･16名
優勝：時雨（スレイヤー）
2位：レイ（A.B.A）　3位：グラ（梅喧）
◇MBAC 大会　12/3･18名
優勝：M氏（さつき）
2位：カネゴン　3位：まこう
◇バカバカバッションSP 大会　12/10･5名
優勝：NAL
2位：鷲宮 和
◇GGXX SLASH 大会　12/10･24名
優勝：グラ（梅喧）
2位：TOOL　3位：KC
◇MBAC 大会　12/10･20名
優勝：M氏（さつき）
2位：フクシマ　3位：知恵の蛇
◇GGXX SLASH 大会　12/17･13名
優勝：グラ（梅喧）
2位：すず　3位：ゆきひろ
◇MBAC 大会　12/17･17名
優勝：知恵の蛇（紅摩）
2位：舞阪　3位キロ
◇GGXX SLASH 大会　12/24･17名
優勝：知恵の蛇（テスタメント）
2位：けそ　3位：隆
◇MBAC 大会　12/24･17名
優勝：片桐（志貴）
2位：ジャス　めたる
◇バカバカバッションSP 大会　12/24･5名
優勝：キシンドウ
2位：RAK
◇GGXX SLASH 大会　12/31･21名
優勝：グラ（梅喧）
2位：茄子　3位：かちーた
◇MBAC 大会　12/31･15名
優勝：フクシマ（ネロ・カオス）
2位：M氏　3位：知恵の蛇
●埼玉ボビー（埼玉）
◇ストⅢ3rd 大会　12/3･8チーム
優勝：たえられない。／たおる（ユン）、中野（ダッドリー）
◇KOF2002 3on3 大会　12/4･8チーム
優勝：カウントダウン fan179ハマタク fan177お茶 fan178ZEN
◇KOF98 2on2 大会　12/11･35チーム
優勝：ナスの収穫祭／山ちゃん、ライアン
◇KOF2002 2on2 大会　12/11･44チーム
優勝：困った時のフランケン／文、大御所
◇KOF XI 2on2 大会　12/11･35チーム
優勝：ネモテロリスト／ネモ、極限堂
◇VF4 FT 3on3 大会　12/16･9チーム
優勝：三浦シベ／みちお（ジャッキー）、機械児（ジャッキー）、ロック（アキラ）
◇GGXX SLASH 2on2 大会　12/18･22チーム
優勝：なし／GNT（ミリア）、かすみ（ファウスト）
◇鉄拳5 DR 2on2 大会　12/23･17チーム
優勝：タールマン（マードック）、ダイパン（キング）
◇ネオジオ バトルコロシアム 2on2 大会　12/25･4チーム
優勝：Bunfan II fan236ユキーデ スーパーカズヤ
◇鉄拳5 DR 大会　12/25･25名
優勝：しょうぞぉ（フェン）
◇KOF98 3on3 大会　12/31･8チーム
優勝：マターンV／大御所、アッキー、ロック
◇KOF2002 3on3 大会　12/31･12チーム
優勝：S田男祭り／真田、キャップ、うぐいす
◇KOF XI 3on3 大会　12/31･5チーム
優勝：未希有／大御所、ガンビ、キャベツ
●アミューズメントスポットわくわく（千葉）
◇ハイパーストリートファイターⅡ 大会　12/23･15名
優勝：二回転（Xバイソン）
2位：トウジョー　3位：MORRIGAN
●ゲームチャリオット五井店（千葉）
◇鉄拳5 DR 大会　12/3･15名
優勝：いのちゃん（仁）
2位：あちき　3位：ゆたか
◇GGXX SLASH ランバト　12/10･24名
優勝：ツキ（闇慈）
2位：Shadow　3位：ばく
◇ガンダムSEDD ランダム2on2 大会　12/16･22名
優勝：ツバサ＆サラマンダー
2位：ガチaiko＆アゲナイ
3位：タカ＆アクロ
◇MBAC ランバト　12/17･35名
優勝：阿須@極情生徒会?（志貴）
2位：ささルネ　3位：ささリィ
◇MBAC ランダム3on3 大会　12/17･35名
優勝：ささリィ（シエル）、ささルネ（メカヒスイ）、工藤智弘（ネロ）
2位：久寿川みつる、さ沙ーク、なんすぅ@極情
3位：弓塚@HKR、カノン、ヘッドフォンフィオ使い
◇GGXX SLASH ランダム3on3 大会　12/23　21名
優勝：Dio（A.B.A）、カノン（梅喧）、WAN（メイ）
2位：Shadow、ケン、さわ
3位：かきゅん、マイケル、dohn
◇北斗の拳 大会　12/25･9名
優勝：サラマンダー（シン）
2位：ケイタ　3位：カルネ
◇MBAC 2on2 大会　12/30･14名
優勝：実は即席な2人／天災教授（さつき）、マスターヨーダ（暴走アルクェイド）
2位：実は恋人な２人！／阿須@極情?、弓塚@HKR
3位：やっぱメルブラやね／くつした@八幡勢、あべる@八幡勢
◇GGXX SLASH 3on3 大会　12/30･56名
優勝：EDit C／石松（すれいやー I）、幸也（ディズィー）、ぶっぱぎゅう（カイ）
2位：ラヴ電脳／コイチ、いさ、かきゅん
3位：角煮／紺髭、小宮山 ヨウ、早乙女
●メッセ102 四街道（千葉）
◇MBAC 大会　12/4･16名
優勝：ゴーストS（赤主秋葉）
2位：ゴーストM　3位ゴーストK
◇ストⅢ3rd 大会　12/12･23名
優勝：アロハ（オロ）
2位：たっくふ　3位：F
◇鉄拳5 DR 大会　12/17･14名
優勝：13B（リリ）
2位：ボスタフ!?　3位：朱
◇鉄拳5 DR ランダム2on2 大会
優勝：かっく（ニーナ）、りょーた（ブルース）
2位：ボスタフ!?、じゃむ
◇GGXX SLASH 大会　12/23･14名
優勝：シュウジ（闇慈）
2位：肉もってこい肉!!　3位アッカム
●大久保アルファステーション（東京）
◇MBAC 大会　12/4･28名
優勝：M氏（さつき）
2位：ほね1　3位：ハシタカ
◇餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ 大会　12/17･26名
優勝：キンちゃん（ジェニー）
2位：ヨシミズ　3位：ウッチー
◇餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ 2on2 大会　12/17･22名
優勝：キンちゃん（ジェニー）、いちろー（ほたる）
2位：ヨシミズ、まゆ
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　12/18･18名
優勝：ふんじ（シャルロット）
2位：羽衣　3位：とおさか（A）
◇旋光の輪舞 大会　12/23･76名
優勝：ao（チャンポA）
2位：ぼんくら　3位：AGO
◇KOF XI 大会　12/25･11名
優勝：マス（マキシマ、オズワルド、牙刀）
2位：アバラ　3位ハレゴロー
●石神井公園駅前センター（東京）
◇MBAC 2on2 大会　12/4･13チーム
優勝：gb6rwFbiac／芳乃さくら@金髪ツインテール大好き選手（レン）、れみりゃ選手（さつき）
◇GGXX SLASH 3on3 大会　12/17･17チーム
優勝：週1しかできません（泣）／TKY（ヴェノム）、lit（カイ）、lit（チップ）
◇KOF XI 大会　12/17･16名
優勝：あずき猫（ダック、牙刀、キム）
◇鉄拳5 DR 3on3 大会
優勝：神ボ町／アポロ（ニーナ）、かずや（一八）、sdz（一八）
●ゲームラビリンス（東京）
◇MBAC 大会　12/24･16人
優勝：西行寺 桜（志貴）
2位：OGN　3位：鍋
●パンピアート東京（東京）
◇VF4 FT 3on3　12/11･16チーム
優勝：シマッテコー／ミシマスター（アキラ）、こえど（カゲ）、閃吉（ヴェネッサ）
2位：EXPO／たくみ、調布KKサラ、ファミンロッキー
◇VF4 FT 3on3　12/18･9チーム
優勝：北京／キクソン（カゲ）、メメクラゲ（サラ）、横濱ラウ（ラウ）
2位：女豹／ガンパン、ヒットマン、カシン
◇鉄拳5 DR 3on3　12/25･8チーム
優勝：ミシマスターユウショウ／ミシマスター（一八）、ユウ（フェン）、ショウ（デビル仁）
2位：Walk by myself蓮／独歩、コウスケ、HRC
●ゲームファンタジア茅ヶ崎店（神奈川）
◇鉄拳5 DR 大会　12/17･14名
優勝：辻斬り（ロウ）
2位：E吉田
●ゲームセンターテクノポリス（新潟）
◇MBAC 2on2 大会　12/4･30名
優勝：チーム関東勢／にが（シオン）、ぶぶ（ネロ）
2位：吸っとけ!!／TTK&RMM
3位：パロ1／ナコルルの夜、カネコ
◇ガンダムSEED ランダム 2on2 大会　12/11･22名
優勝：早川修平、イヤガラセダー
2位：シュウ、ナイス・ゲイツー
3位：Mr、カワ
◇鉄拳5 DR ランダム2on2 大会　12/25･12名
優勝：N2（クリスティ）、アズ（飛鳥）
2位：RUN、ぴの
3位：ぬ、しろ
●アミューズメントアズプレス（富山）
◇鉄拳5 DR ランバト　12/23･16名
優勝：ベガタ（マードック）
2位：KID（ブライアン）　3位：アスター富山（クマ）、涅槃（一八）
●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都）
◇GGXX SLASH ランバト　12/8･79人
優勝：P.C（ソル）
2位：サプライズ村田　3位おみと
◇クイズ マジアカ2 ランバト　12/10･52名
優勝：ラウイニィー
2位：さやかたん　3位：DNP

2/12　20:00　北斗の拳 大会
2/18　20:00　GGXX SLASH 大会
2/19　18:00　超ドラゴンボールZ 大会
2/4　20:00　ソウルキャリバーⅢ 大会
◆ゲームは家庭用を使用
2/25　20:00　北斗の拳 大会
2/26　18:00　KOF XI 大会
◆闘劇予選

九州・沖縄

福岡県

★天神GIGO

福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F　☎092-724-5971

2/12　15:00　三国志大戦 大会
2/17　18:00　超ドラゴンボールZ 大会
2/26　14:00　スーパーストリートファイターⅡ 大会

★MAHODO（マホードー）

北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1bbiq.jp/maho-do/

2/4　18:00　北斗の拳 大会
2/11　17:00　MBAC 2on2 大会
◆闘劇予選
2/18　18:00　GGXX SLASH 3on3 大会
2/25　18:00　旋光の輪舞 ランダム2on2 大会
2/26　17:00　サムスピ 天下一剣客伝 大会
※すべて参加費100円

長崎県

★楽市楽座佐世保店

佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101

2/5　19:00　WCCF 大会
2/12　14:00　三国志大戦 大会
2/19　15:00　ゾイド∞EX 大会

イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーにアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先　③参加資格、参加方法　④ルール　⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります（大体5日頃です）。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

◇**旋光の輪舞 2on2 大会　12/11·12チーム**
優勝：苦情はぼへまで!／かがり（ファビアンA）、ao（チャンポA）
2位：地獄幼女／MADLAX、ふよう
◇**ストⅢ3rd 3on3 ランバト　12/17·19チーム**
優勝：漫画を読んだら元に戻すこと!／ちんた（ケン）、ハイタニ（春麗）、まさげ（ダッドリー）
2位：梅におまかせ／梅園、アフロ、ひげ
◇**ストリートファイター ZERO3 3on3 ランバト　12/18·11チーム**
優勝：アサバ設計事務所／マジカル（サクラ）、ナイキ小僧（ロレント）、アサバ（ソドム）
2位：超天然／ネコノヒ、RO、インベ
◇**GGXX SLASH ランバト　12/29·97名**
優勝：つぶ（A.B.A）
2位：壁際のDC　3位：N男

●GAME DINO 阪急茨木駅前店（大阪）
◇**鉄拳5 DR 2on2 大会　12/3·8チーム**
優勝：SEEDで待ってばっかやん／凹凸（一八）、たまさぶろう（スティーブ）
2位：風間流Y.T／バボラ、Y.T
3位：ちょ、おま、外寒っ!!／しー、もん
◇**GGXX SLASH 大会　12/4·10名**
優勝：おみと（ソル）
2位：子兎　3位：佐々木
◇**北斗の拳 大会　12/11·10名**
優勝：おみと（サウザー）
2位：きのこ　3位：GONP
◇**鉄拳5 DR 大会　12/17·17名**
優勝：のもにゃん（ジャック5）
2位：バボラ　3位：おみと
◇**鉄拳5 DR 2on2 大会　12/31·8チーム**
優勝：落とし穴／あな☆（スティーブ）、凹凸（一八）
2位：ぼふたんinソロモン／おみと、POF
3位：食用一八／YT、カル

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
◇**GGXX SLASH 大会　12/4·13名**
優勝：けだこ（メイ）
2位：ユーキ　3位しっきー
◇**KOF XI 大会　12/10·10名**
優勝：ヒロキチ（K'、京、クーラ）
2位：青だんな!!　3位：緑だんな!!
◇**MBAC 2on2 大会　12/11·17チーム**
優勝：世紀末けろぴー式艦爆／nekoo（吸血鬼シオン）、GO1（シオン）
2位：同キャラありだったんですね　3位：世紀末猫歩き
◇**GGXX SLASH 2on2 大会　12/18·14チーム**
優勝：ティティ☆ツイスターズ／けだこ（メイ）、六合（梅喧）
2位：ドナルドマジック　3位：アンダーセブンティーン
◇**ギターフリークスV2 大会　12/25·9名**
優勝：OP1-STAR
2位：NAO　3位：泳ちゃん
◇**ドラムマニアV2 大会　12/25·9名**
優勝：OP1-STAR
2位：ニコル　3位：MUCK

●ゲームプラザ VIP茨木店（大阪）
◇**カプコンvs.SNK2 大会　12/3·30名**
優勝：馬（さくら、ベガ、ブランカ）
2位：DK　3位：川本
◇**MBAC 大会　12/4·18名**
優勝：ジャガー（暴走アルク）
2位：KODAMA　3位：全一ワロス
◇**GGXX SLASH 大会　12/11·10名**
優勝：ヤスタカ（イノ）
2位：白T　3位：O
◇**ヴァンパイアセイヴァー 大会　12/17·10名**
優勝：bow（オルバス）
2位：H●R-D2G　3位：たかはし
◇**月華の剣士2 大会　12/23·12名**
優勝：ジュン（天野）
2位：湯ノ町　3位：でー
◇**ストリートファイター ZERO3 大会　12/25·13名**
優勝：ちかちゃん（豪鬼）
2位：マサ　3位：クラッシャー
◇**月華の剣士2 2on2 大会　12/31·14名**
優勝：兵庫県民·相生市民（鷲塚）、R·田中一郎（あかり）
2位：音ゲー　3位：京都ワンダータワーズ·ぴたみんでー
◇**ストリートファイター ZERO3 2on2 大会　12/31·8名**
優勝：クロスボンバー :奇策（ザンギエフ）、カントナ（ザンギエフ）
2位：SOZA　3位：岸口ミカ姉ファンクラブ

●KO-HATSU（コーハツ）（大阪）
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　12/3·32名**
優勝：中尉（右京）
2位：キース　3位：K.O
◇**ランブル·フィッシュ2 2on2 大会　12/10·44名**
優勝：キース
2位：rik　3位：タマメガネ
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　12/17·20名**
優勝：テル（閑丸）
2位：中尉　3位：とれとれえもん
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　12/17·20名**
優勝：ダモス（蒼月）
2位：和辻　3位いまいち
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 3on3 大会 12/17·67名**
優勝：キース軍団Mk-Ⅱ／NDR（和狆）、キース（天草）、飛翔兎（いろは）
2位：ないわー／中尉、和辻、とれとれえもん
◇**MBAC 2on2 大会12/24·37名**
優勝：セクハラ全一（赤主）、そんそん（レン）
2位：Mr.ぶろとべらへ、シュウ
◇**ソウルキャリバーⅢ 大会　12/24·10名**
優勝：自動人形（リザードマン）
2位：気分屋気得
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会　12/25·10名**
優勝：やま（和狆）、あぶあぶ（夢路）
2位：伊吹シン、K.O

●チャレンジャー追手門店（大阪）
◇**旋光の輪舞 大会　12/18·10名**
優勝：なぞっくま（櫻子A）
2位：ぼへ

●チャレンジャー関大前店（大阪）
◇**三国志大戦 大会　12/4·16名**
優勝：クズノハ
2位：ナリーのアトリエ
◇**カウンターストライクNEO 大会　12/11·18名**
優勝：クズノハと愉快な仲間達／ベルモンド、クズノハ、ズロース
◇**GGXX SLASH 大会　12/17·18名**
優勝：六合（梅喧）
2位：コウリュウ　3位：しおん
◇**カウンターストライクNEO 大会　12/18·12名**
"優勝：ヘヴィーマシンガンズ／guhu、ベルモンド、カカシ"
◇**カウンターストライクNEO 大会　12/25·12名**
優勝：優勝候補／Yurio、黒猫改、FBI

●チャレンジャー土居店（大阪）
◇**ガンダムSEED 大会　12/25·12名**
優勝：クロブチ（ソードストライク）、マサトン（エールストライク）
2位：八本の手、ウッタマー
3位：シンク、エルク

●三宮サンクス（兵庫）
◇**GGXX SLASH ランバト　12/3·18名**
優勝：ラフ（ジョニー）
2位：壁際のDC　3位：葉月
◇**バーチャロン オラトリオタングラム 大会　12/3·10名**
優勝：とんずらー!（アファームドB）
2位：ちゃぶ　3位：ちょむ
◇**ゾイド∞EX 大会　12/3·22名**
優勝：KING+@（ジェノブレイカー）
2位：マリオ@　3位：8411
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　12/3·25名**
優勝：中尉様（右京）
2位：あにょ　3位：ツバキ
◇**GGXX SLASH ランバト　12/10·39名**
優勝：TOMOI（ザッパ）
2位：タケシ　3位：ハッサン
◇**KOF XI 大会　12/10·12名**
優勝：獅子王09（牙刀、クーラ、まりん）
2位：K·ユー　3位：am·pm
◇**GGXX SLASH ランバト　12/17·24名**
優勝：タケシ（エディ）
2位：サ☆ト☆シ　3位：ハッサン
◇**旋光の輪舞 大会　12/17·10名**
優勝：ふよう（チャンポB）
2位：K.K　3位：やんわり
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　12/18·24名**
優勝：ゆた（チャムチャム）
2位：コウ　3位：MAT
◇**バーチャロン ファース 大会　12/23·14名**
優勝：ばでぃー（テムジンA）、ぎょにく（景清「山」）
2位：ゆーしゃ、MD　3位：えんぬ、sat
◇**スパイクアウト 大会　12/23·10名**
優勝：オックン（リンダ）
2位：ハマ　3位：ドンタコス
◇**GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　12/24／22名**
優勝：キッド（ジョニー）、イズ（メイ）
2位：蝿、タツオ
3位：マニマニ、羽翼　あろー、カリスマ
◇**北斗の拳 大会　12/24·10名**
優勝：綾（トキ）
2位：南国の6は無理　3位：K·ユー
◇**GGXX SLASH ランバト　12/31·24名**
優勝：沢（スレイヤー）
2位：久寿川さらら　3位：ソルディ兵士長

●ゲームスポット ハロウイン（島根）
◇**GGXX SLASH ランバト12/19·13人**
優勝：汚肉（ソル）
2位：肉球、3位：ハク

●プロバックス JOYサンモール店（広島）
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　12/4·16名**
優勝：ソマス（レラ）
2位：ホッタ　3位：きちしけ
◇**GGXX SLASH 3on3 大会　12/11·20名**
優勝：ゲーセンつくるぽ／ヒラポ（カイ）、三代目ALF（ファウスト）、フースーヤー（紗夢）
2位：近S>2HS>スライドヘッド／捨て猫、タコ社長、98
3位：K高OB／ハウ、カナ、シズカ
◇**MBAC 2on2 大会　12/18·44名**
優勝：苦手なキャラはクイックマン／もちゃ（七夜）、チャーソン（翡翠）
2位：セイバー同盟／ハバネロ、トリック
3位：サザエさんシューティングはガチ／かもめ、青色
◇**ガンダムSEED 大会　12/25·16名**
優勝：生麦生米生卵／リ（ストライクガンダム）、焔（ジャスティスガンダム）
2位：廃ドル／ハイドル、シャンク
3位：JOY生徒軍／アオ犬、カァルマ

●ファンタジスタ（岡山）
◇**MBAC 大会　12/3·14名**
優勝：腐乱拳（都古）
2位：ユダ　3位ダーク
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 12/4·17名**
優勝：久（火月）
2位：ほうる　3位：山本
◇**VF4 FT ランバト　12/10·12名**
優勝：番長（ラウ）
2位：たつお　3位：みくり、闘犬
◇**GGXX SLASH 大会　12/11·11名**
優勝：ユダ（梅喧）
2位：ダーク　3位：にの
◇**KOF XI大会　12/17·11名**
優勝：you（ラルフ、まりん、牙刀）
2位：ヒデ　3位：AW11
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　12/18·17名**
優勝：久
2位：ユト
◇**VF4 FT ランバト　12/24·12名**
優勝：どんあき（アキラ）
2位：はち　3位：カタナ、たつお
◇**GGXX SLASH 大会　12/25·11名**
優勝：ユダ（梅喧）
2位：DAI　3位：腐乱拳

●アミューズメントスペース MAHODO（福岡）
◇KOF XI 大会　12/3·14名
優勝：フクチン
2位：アホ　3位：ルシファー
◇**MBAC ランダム2on2 大会　12/10·26チーム**
優勝：くれないせきしゅ〜ふたりはツンデレ〜／殺（秋葉）、りぃ（コウマ）
2位：音ゲーマー／ティフリギ、SEP
3位：待ってるざww／黄昏月、モンキーターン@マリカーやるしかねえな
◇**旋光の輪舞 大会　12/11·13名**
優勝：AO（ファビA）
2位：ハラワタ、3位：SHU2
◇**サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　12/17·25人**
優勝：メテオ（火月）
2位：フジモト、3位：炉に裏を入れた壱、キラ·トマト
◇**GGXX SLASH 大会　12/24·18名**
優勝：GOU（メイ）
2位：ひげ、3位：TAK@Happy birthday ながれ
◇**GGXX SLASH 3on3 大会　12/25·9チーム**
優勝：忘クリスマス会推進局／葵（ディズィー）、KZO（聖ソル）、マゾ（ヴェノム）
2位：ツンデレロボ同盟／ぴんた@HSR使用こぶん、逆転裁判、とぶ〜ん
3位：銀河一のバンピー／新田さん、High-way star、小次郎

●楽市楽座佐世保店（長崎）
◇**WCCF 大会　12/4·10名**
優勝：デンゼルワシントン
2位：アズリーニタネウマ　3位：ステファンシェバル津、アルビノタイガー SC
◇**三国志大戦 大会　12/11·7名**
優勝：たろう
2位：ばんぶきん♪　3位：勝負師,政春
◇**ゾイド∞EX 大会　12/18·15名**
優勝：JOKER
2位：ション　3位TO-KI

今月の猛者！

『ザ・ランブルフィッシュ2』、二度目となる全国規模の大会はディンプスの公認を受け、前回にも増して大規模でハイレベルな対戦が二日間に渡って繰り広げられた。

シングルで優勝したキース（右）と準優勝のrik（左）。

2on2で優勝した中野動物園のAYA（左）とタマメガネ（右）。

使って遊べる!!
アルカディアクーポン

普段あまりプレイしないタイトルに挑戦するにはうってつけのアルカディアクーポン！
余らせておくのはもったいないゾ！

マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不可となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	TEL
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	宮城県名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ビットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中嶋ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館 1F	☎025-224-4838
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387

※1**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.34

北海道 アミューズメントファクトリー

店舗情報

住所：旭川市6条7丁目
電話番号：0166-24-5077
営業時間：11:00～24:00
（土日祝は10:00～24:00）

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※カードゲームは『ドラゴンクロニクル オンライン』のみ対応です。

スタッフより

日替わり100円2クレサービス開催中! 目玉は『GGXX SLASH』と『メルティブラッド』! ぜひご来店ください!!

Access

旭川中央局　旭川市役所　NHK　アミューズメントファクトリー　平和通買物公園　丸井今井　ワシントンホテル　西武百貨店　至 小樽　旭川駅　至 稚内

旭川駅より徒歩10分。駅正面入り口を出て真っすぐ。

広島県 プリッズ 広島店

店舗情報

住所：広島市中区八丁堀11-6
広島パークレーン1F
電話番号：082-222-8072
営業時間：10:00～24:00
（土日祝は9:00～24:00）

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※大型ビデオゲーム除く。

スタッフより

『鉄拳5 DARK RESURRECTION』大会を月1回以上開催! 強豪プレイヤーの参加お待ちしています。

Access

広島YMCA　安全ガレージ　プリッズ広島店　ポプラ　広電白島線　東急ハンズ　広島銀行　立町電停　八丁堀電停　至 紙屋町　広電本線　至 広島駅

広島電鉄立町電停より徒歩5分。パークレーンビル1Fです。

アルカディアクーポン

コピーすると使用できなくなります

アルカディア→ゲームセンター

1月30日から 18-2.28まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	滋賀県大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店（フウキグループ）	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル 1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	鳥取県倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ 1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店（※2）	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3セガ ワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2005年12月18日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

Get the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
鉄拳5 DARK RESURRECTION	タイム	1'09"50	J	GAME'S MILK（京都）
アンダーディフィート		6,600,720	TZR-SIZ	個人申請 ゲームセンターリンリン（長野）
太鼓の達人7		4,381,900	ふんころがし@シングル同盟	個人申請 アミューズメントギガ
ギルティギア イグゼクス スラッシュ		66,760,900	FJC ちょっw おまwエキサイト	個人申請 ハイパーネオイクタ（福岡）
ラジルギ		137,538,420	君色TZW	トライアミューズメントタワー（東京）
コブラ・ザ・アーケード		14,705,590	TYO-チョイ@負けられません。	トライアミューズメントタワー（東京）
ドラムマニアV2	スタンダード	589,170,000	STELLA.B@ロビンソン祭りか？	電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
パズル！虫姫たま		20,095,700	BOS.U	グッデイ21（東京）
鋳薔薇	2P側	25,897,300	Y.S.333	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計（熊本）
機動戦士ガンダムSEED 連合 VS Z.A.F.T.	シングル	40,400	ヒビキ	ゲームBOX.Q2（愛知）
	チーム	70,630	ヒビキ K助	
旋光の輪舞 NEW Ver.	ベルナ	43,033,900	ERO@ありがとー！ベルナちゃん♡	グッデイ21（東京）
	ミカ・ミクリ	50,084,790	大台突破記念。真紅は頂きました。@さべ	
	三条 櫻子	46,485,680	tarou	
雷電Ⅲ	1Pプレイ	18,711,520	AXIOM-H.Y㊗	ABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店合同集計（大阪）
虫姫さま	マニアック装置無し	1,054,452,242	Enabler-T.S	マットマウスパート鑑（神奈川）
	オリジナル装置無し	68,163,655	CYR-AST-せたろ～	個人申請 シルクハット本厚木（神奈川）
セイギノヒーロー		3,880,430	M.T@ Team Gun-Powers	個人申請 ネプチューン（和歌山）
トライジール		5,759,890	ACF	GAME'S MILK（京都）
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	新環状右回り	4'31"880	中ドラ1愛好会 おばかさん	イミグランデ 相模原店（神奈川）
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	赤城下り	2'19"584	たくら	ゲームランド おにごっこ（三重）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	4,854,800	店員の設定が1とは失礼な！	デイトナⅢ（埼玉）
	シエル	4,230,800	T.Bが仙台から2ヶ月で観に帰ってきた！	
	ネロ・カオス	3,331,300	菊地	
	メカヒスイ	3,427,500	T.BとKOLの標識 Wナビは連チャン否定	
	ワラキアの夜	3,320,200	七夜志貴のスコア寸止め説浮上！	
	遠野志貴	5,237,100	T.B&KOL	
	吸血鬼シオン	5,003,500	T.BvsKOL	
	七夜志貴	5,324,000	来月真面目にやります	
	猫アルク	4,071,100	T.Bモンタージュは出た時点で低確確定！	
	暴走アルクェイド	4,130,100	悔しいけれど愛往に夢中♪ KOL~KOL♪	
	翡翠	3,963,400	「凡ミスで引退し損ね？貴様～！」塚本八雲	
	軋間紅摩	6,069,600	T.BかKOLのどっちか	
鉄拳5 Ver.5.1	キング	1'51"61	ファンタジスタ天災	ABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店合同集計（大阪）
	ジン	1'00"31	T	GAME'S MILK（京都）
	フェン	1'40"88	㊖	
	レイ	1'39"53	十万TENより十万円	
	ロウ	1'14"48	降格請負人 ラモス カズ 武田 城 前園	ABABA天神橋店&チャレンジャー京橋店合同集計（大阪）
ザ・キング・オブ・ルート66		350,348	ハイスコアラブ。JKP-RDX	個人申請 ユーバラ神戸ハーバーランド店（兵庫）
ライデンファイターズJET		203,476,074	雷電魂 NER(゜∀゜)ノシ	個人申請 ゲームシティ板橋店（東京）
斑鳩	イージー	32,671,720	まだまだ頑張ります！MKN-たっきゅん	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,248,200	M.T	個人申請 ハイテクランド ミカド（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バトルガレッガ	ガイン	20,076,640	灰猫(>ω<) 自分への Birthday Present♪	個人申請 Hey (東京)
ガンスパイク		2,110,100	全軍撤退 AAZ	えの木 (高知)
大王		20,715,790	T³-TBC	GAME 41 (北海道)
オペレーションラグナロク	連無し	7,308,850	ツィ～まる@8号さん ミルみでさん乙でした	モンキーハウス本館& サブカルチュア合同集計 (福岡)
ウルトラマン倶楽部		2,170,500	七五三にて娘、大泣き SKM-地上絵㊙	個人申請 プレイハード50 津店 (三重)
魔法大作戦	ボーンナム	3,834,170	SYG-あさぶ～OUK	個人申請 ジョイランド堺 (大阪)
デンジャラスシード	連付き	4,237,900	EXCEL-下河勢-KUMAMOTO	個人申請 ゲームセンタージャンボ (東京)
フェリオス	ハード	1,297,230	TEN	GAME'S MILK (京都)

お詫びと訂正

アルカディア1月号 (No.68) に掲載したスコアに誤りがありましたので、ここに訂正させていただきます。『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン 2』の【箱根 往路】「2'16"910」は、10月17日時点でそれまでのスコアを更新しており、全国一位のスコアでした。
スコアラーの皆さま、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2	箱根 復路	2'16"910	EXPO@ 断公九ドラ1愛好会	イミグランデ相模原店 (神奈川)

講評

鉄拳5 DARK RESURRECTIONは、これまでの作品同様、最速キャラはCPUにガード不能技を最も当てやすいポール。前作に比べてラスボス仁八が強くなっている点がタイム短縮の障害になっているようだ。

パズル！虫姫たまは、何種類かある玉のツモパターンに対し、プレイもパターン化して他店のプレイヤーに40万点もの大差を付けています。

コブラ・ザ・アーケードは全ステージを1クレジットでプレイできるエターナルモードでのスコア。サイコショットのロックオンによる倍率アップと、ノーマルショットの追い討ち稼ぎをどこまで極めていけるかの勝負になっています。

機動戦士ガンダムSEED 連合vs. Z.A.F.T.は、両部門共にニコルルートを選択したスコア。ここにきてしっかりと大台スコアをたたき出したゲームBOX.Q2勢は、さすがの一言です。

雷電Ⅲは「H.Y㊑」氏の反撃が始まりました。同氏と前回トップだった「ま'いん」氏は、どちらも最終スコアへの執着とこだわりには定評があるプレイヤー。今後も長期にわたる激戦が予想されます。プレイ内容の方は、ボムの使用場所に変化があったようで、3面ボスの機雷稼ぎでボムを使用するのが最終結論かと目されています。

虫姫さまは装置無しの2部門が更新。オリジナルは中ボスの倍率が2面×9、4面は×2、5面は×5で繋げたもの。『目標6830万点までがんばります』というコメントがありました。また、マニアックは「T.S」氏の一人舞台で同氏を脅かすプレイヤーが存在しない状況。ただ、一部プレイヤー間で装置無しはショットをMにした方がいいのでは？ という意見も出てきているようで、前回の装置あり部門のマニアック、ウルトラの大幅更新とはいかないまでも、億単位の伸びがでてくる可能性もあります。

魔法大作戦はスコアを大きく左右する4ボスの機雷の出現数が1周目は15回、2周目は8回での更新です。今回はいつも以上にオールドゲームのすごいスコアが出そろっているのですが、スペースの都合で内容を紹介できないのが残念ですね。

HIGH SCORE CLOSE UP!

エスプガルーダⅡ

予想通り初回の集計から多くの申請が集まった本作。アゲハ、タテハは前作でも初期～中期で圧倒的な強さを誇った「ISO」、「TAC」の両氏が、今作でもそれぞれの部門でスタートダッシュをかけている。

新キャラであるアサギは、ショットパワーがほかの2キャラより劣ることと、オプションの特性による稼ぎ辛さもあいまって、どうしてもスコア面でもほかの2キャラよりも低くなっているようだ。

システム面では覚醒死界の上級版ともいえる覚醒絶死界が大きなキモ。このモードでは敵を破壊するたびに画面上の弾が一時的に消えるが、すぐに敵弾と敵から撃ち返し弾が発生する。画面上の敵弾数が増えるのでスコアは稼げるが、同時に大きな危険も伴う『危険だが見返りも大きい』新システムなのだ。これを効率よく行なうために、覚醒カウンターと金塊カウンターをどう確保し使っていくかが悩みどころ。

前作からの変更点はまだある。通常時に出現する覚醒石の数が増えるというメリットがある覚醒レベルに関しても、前作ではミスするたびに覚醒レベルがリセットされていたが、今作では継続されるようになっている。こういったシステム面の細かい変化も見逃せない。

また、ある条件を満たすと強化されたセセリが出現するが、現段階では5面ボス前でわざとダメージをうけて通常のセセリを出現させているそうだ。これは強化版セセリの強さが尋常でないためで、クリア時のライフを残す（残ハート一つにつき2000万点）方を優先しているためだ。しばらくはこの方針でいくプレイヤーが多いようだ。

とにかく本作は今最も注目が集まっているタイトルだけに、今後「D.S麻生」氏や「KMT」氏を始めとする強豪プレイヤーの参戦が予想される。そうなればより激しい戦いが繰り広げられるのは間違い無い。

アゲハ
713,481,763
GFA2-ISO@バニスト→血粧嘴
デイトナⅢ（埼玉）

アサギ
527,331,320
男根挿祭XRATED
GAME 41（北海道）

タテハ
648,369,724
HONEY&Clover-TAC
ゲームスタジオキューブ（東京）

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

北斗の拳

初回は【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULTY：NORMAL、TIME LIMIT（CPU）：77、WIN POINT（CPU）：2]

マリオカート アーケードグランプリ

タイムアタックモードをコース別にタイムで集計します。集計するコースは50ccの【マリオコース】、【DKステージ】、【ワリオステージ】、【パックマンステージ】、【クッパステージ】、【レインボーステージ】の6コースです。
※カードの使用、不使用に制限はありません。
■工場出荷設定[ハイスコア集計に影響する設定はありません]

超ドラゴンボールZ

一人用の【スコア】を集計します。使用キャラに制限はありません。
※カードの使用、不使用に制限はありません。
■工場出荷設定
[GAME DIFFICULTY（1P PLAY）：3、ROUND TIME：80SEC.、FIGHT COUNT（1P PLAY）、3ROUND]

THE HOUSE OF THE DEAD 4

一人用プレイの【スコア】を集計します。1P・2Pどちらでプレイしても構いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY：NORMAL、LIFE SETTING/INITIAL LIFE：3/MAX LIFE：5]

君もチャレンジ　ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法
①右ページに掲載のお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②下の用紙を切り取り、141%に拡大コピーする。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。スコア証明のためお店の印が必要。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
　　　　　　　　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　●申請方法と申請枚数　□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

■スコア申請のルール
1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体物の改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

次回集計
（アルカディア5月号掲載）は
2006年2月19日（日）
までに出されたスコアで、
2月22日（水）当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ハイスコア集計店一覧

地域	店舗名	住所	URL	営業時間	TEL
北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20		【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	http://www.sega-am.jp/	【営】9:00～24:00	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1		【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	http://www.game-bingo.com/	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
千葉県	西千葉スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F		【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	http://www.try-inc.co.jp/tower/	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
東京都	グッデイ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1-10-7		【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1-18-11		【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2		【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
東京都	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18		【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
神奈川県	マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
神奈川県	イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1		【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
新潟県	ロングラン万代	新潟市万代1-1-26		【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
静岡県	ゲームコンドル 駒形本店	静岡市駒形通1-1-33	http://www.geocities.jp/de6800/	【営】10:00～24:00	☎054-253-0161
岐阜県	ゲームブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F		【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
愛知県	GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
愛知県	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F		【営】10:00～21:00	☎0598-26-7055
京都府	GAME's WiLL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1		【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
京都府	GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
大阪府	チャレンジャー 京橋店	大阪市都島区東野田町5-1-19		【営】10:00～24:00	☎06-6135-7610
大阪府	ゲームプラザキューティ	大阪市浪速区恵美須東2-3-17		【営】10:00～23:00	☎06-6632-0170
大阪府	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.harolapi.com/	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
福岡県	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
長崎県	ゲームスポット大橋	長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F		【営】8:00～24:00	☎095-845-9619
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
熊本県	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●ゲーム41（北海道）
遠征者に恵まれて何とかスコアがそろいました。ありがとうございました。次回以降は微妙。

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
『エスプガルーダ II』を当店に寄贈してくれる奇特な方を絶賛募集中です。

●ゲームスタジオ　キューブ（東京都）
『鉄拳5 DR』×3台セットで爆走稼働中! 2PLAY ￥100なので思う存分やっちゃってください!!

●マットマウスパートII（新潟県）
『北斗の拳』、『エスプガルーダ II』、好評稼働中です。

●ロングラン万代（新潟県）
年末にいろいろとゲームが入荷して、とっても多忙なスタッフです（汗）。中でも『MJ3』、『マリオカートアーケードGP』は要チェック!! by矢作の息子!?@メガネ

●ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）
『北斗の拳』、『KOF XI』そして『エスプガルーダ II』大絶賛稼働中!! 日曜のゲーム大会にリクエスト基板、持ち込み基板も大歓迎。本年もコンドルを何とぞよろしくお願い申し上げます。　スタッフ一同

●ゲームブルース（岐阜県）
記録的な大雪にもかかわらず皆さん普通にお越しくださりありがとうございます。私もラジコンが動かなくなったりリアルで車がスピンしたりで絶好調です。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
スコア締め切りの日の夜、この地方にしては珍しいほどの大雪が降りました。

●天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）
天野ゲーム博物館は全国から遠征者がすごく多い店です。『ダライアス』3画面や『ダライアスII』2画面や『ロストワールド』、『怒』、『スペースインベーダー』白黒版、『ギャプラス』、『ゼビウス』、『パックマン』などが遊べるからです。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
店内改装中につき、お客さまには多大なご迷惑をお掛けしております。これが掲載されるころには新たな店になっているはず。

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
明けましておめでとうございます! 年の初めは闘劇から始まるなど、年明け早々待った無しです! 今年も期待の新作をバンバン入荷しますのでよろしくお願いしますねー♪

●ゲームスポット ハロウィン（島根県）
CXC先生のハイスコアへのご協力、本当にあざーす。チャイナ氏、最近特に顔色が悪くなったんじゃないですか? 体を大切にしてくださいね。
ポンチャンより

●ゲームスポット大橋（長崎県）
寒い冬は、暖かいゲーセンで遊ぶのが一番です『DrumManiaV2』『鉄拳5 DR』『北斗の拳』『KOF XI』『GGXX SLASH』など、ゲームもかなりHOTです!

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
『クイズマジックアカデミー3』が入荷し、みんなで盛り上がってます。2005年12月19日現在におきましては当店のMKX氏が九州1位でおられます。また、『DrumManiaV2』におきましては当店の従業員が鹿児島県でトップ5に入っています。遊びに来てくださいね。

●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
当店のホームページへの書き込みが少しずつ増加中! 『ギターV2』『ドラムV2』も人気沸騰中! 各種大会についても要チェックですよ! 今年こそ、まったりとレゲーを愛でたいなあ……。 by D.O.D.

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

西千葉スターダスト

■住所：千葉県千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F
■TEL：043-244-9721
■営業時間：10：00～24：00

吉野家
西友
ローソン
西千葉駅前郵便局
★西千葉スターダスト
南口
交番
西千葉駅
至 千葉
至 津田沼
千葉大学

西千葉駅南口から徒歩1分以内。駅のホームからでも場所を確認出来ます。ビデオゲームはオール50円! もちろん『鉄拳5 DR』も50円で遊べます! 『ストZERO3』のランバトも毎月行なわれ、質の高い対戦で盛り上がっております。ぜひご来店ください。

お詫びと訂正
アルカディア2月号（No.69）の「ハイスコア店舗CLOSE UP!」に誤りがありました。
プレイシティキャロット巣鴨店の電話番号は03-3943-6735です。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売されたアルカディアエクストラの中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI
ザ・キング・オブ・ファイターズ X コンクエラーズ ガイド
CONQUEROR'S GUIDE

価格：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む、全38キャラを徹底攻略した『KOF XI』の決定版！　セービングシフトやドリームキャンセルなど、本作ならではのシステムを詳細に解説。おなじみの写真付き技表に加え、充実の対戦攻略記事など、『KOF XI』を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.27
旋光の輪舞バリスティクメサイア

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-79

本誌で紹介しきれなかった未公開イラストなどを多数収録し、キャラクターたちの魅力がとことんまで詰まった永久保存版の一冊。各種攻略データもバッチリ掲載だ。

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH
ギルティギア イグゼクス スラッシュ ビート エンサイクロペディア
BEAT ENCYCLOPEDIA

価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅！　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.25
THE IDOLM@STER
アイドルマスター プラチナアルバム
PLATINUM ALBUM

価格：1,600円(税込)
雑誌コード：61953-61

多数の描き下ろしイラストを、キャラデザの窪岡先生が担当！　完全アクセサリーリストやコスチュームリスト、設定資料も充実!! プロデューサー必携の書といえるだろう！

ARCADIA EXTRA Vol.23
アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦 魔導の夜明け

価格：1,575円(税込)
雑誌コード：61953-56

プレイヤーキャラのルーツを紐解く書き下ろしストーリーに加え、全カード解説&全カード開発コメントなどを収録！　Utakata氏による【ワルキューレゼロ】も付いているぞ。

ARCADIA EXTRA Vol.22
NEOGEO BATTLE COLISEUM
ネオジオ バトルコロシアム マスターガイド
MASTER GUIDE

価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-57

全技の写真付き解説に加え、攻略・研究に欠かせない技数値データも完全収録。設定原画やエンディング集など、貴重な資料も満載でお届けするぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.20
鉄拳5 攻略本 質実剛拳

価格：1,659円(税込)
雑誌コード：61953-17

勝つための対戦攻略からゲームシステムの詳細な解説まで、320ページの大ボリュームで完全収録。アルカディア300日におよぶ記事の集大成！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

アルカディアエクストラが見付からない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

定期購読のご案内

近所の本屋さんでアルカディアが見付からない！　そんなときは定期購読をご利用ください。確実に手に入れることができます。ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円。

詳しくは右記お問い合わせ先までご連絡ください。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
お申し込みの詳細はWebサイトにも掲載しておりますので、そちらも併せてご覧ください。
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第十八回 「Korea」

今回は房総ネタではなく、海外ネタ！日韓『鉄拳5DR』プレイヤーの対戦を収録してきたそうですが、その内容は果たして……？ あ、韓国土産にマカダミアナッツは止めましょう。

猿渡「韓国に行ってきました」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、寒くて死にそうじゃったろ？」
猿渡「イエ。異常気象とも思える暖かさで、多少寒い程度でした」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ防寒具が無駄じゃったろ？」
猿渡「それはありますね。以前行ったときは、寒いというより、耳がちぎれる～、鼻やあごが痛い～！ という寒さとは違った苦痛でしたから。でもそうならないにこしたことはなかったので良かったですよ」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、『鉄拳5DR』のDVD収録とのことじゃが、ぶっちゃけ、日本勢は惨敗してきたんじゃろ？」
猿渡「……」

●

いや、惨敗というのは語弊があるし、日本人プレイヤーが善戦している部分もありました。しかし、四の五の言わずに率直なことを言えば、やはり韓国勢は強い。

この模様は2月17日（金）に発売を予定している『鉄拳5 DARK RESURRECTION』ムックの付録DVDに収録されています。

韓国国内の各キャラの精鋭32名のトーナメントおよび、日本人プレイヤー3名と韓国プレイヤー3名のリーグ戦。韓国ではこのDVDの収録用トーナメントを行なう前に、選抜選手を決めるためのトーナメントを行なったキャラもいるとのことで、その気合いの入り方がうかがえるでしょう。

●

昔から対戦格闘ゲームでは、海外のプレイヤーが独特のプレイスタイルによって、日本人選手を打ち負かすシーンがありました。そうした特殊な例を除いては、基本的に（アーケードゲームシーンでは）日本人プレイヤーが世界上位の腕前だと考られていました。

しかし『鉄拳』業界において、『同3』から『同TAG』など、韓国プレイヤーが日本に襲来しては、日本人をコテンパンにして帰っていくなど、かなり不穏な状況が散見されていました。さらに『KOF』では、日本代表選手が韓国に乗り込んだものの、見事に返り討ちされるなど、とにかく韓国選手勢は侮れない存在です。その勢いが冷めやらぬうちに開かれた第一回闘劇の『KOF2002』でも、韓国勢がベスト8に3名も残り、準優勝にまで進出しました。闘劇'05における『鉄拳5』では、闘劇初となる海外優勝者を排出し、それが韓国人であった事実が、より昨今の情勢を物語っているでしょう。

以前から日本人のゲームのうまさは外国人ゲーマーにとってあこがれの存在であり、追われる立場でした。しかし、ゲームによっては追う立場であるといえます。そして、今回収録したDVDによって、韓国プレイヤーのテクニックやポテンシャルを分析してみてください。闘劇'06の『鉄拳5DR』で、決勝戦に立っている2チームともに韓国勢であるかどうかは、あなたの頑張り次第なのです。

次号予告

予選白熱

闘劇'06
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT

現在全国各地で行なわれている闘劇'06予選。来たる決勝大会への切符を手に入れるべく、日夜激戦が繰り広げられている。注目店舗で開催された激戦の模様をお届けします！

最速、最高、最大の攻略！

SOULCALIBURIII ARCADE EDITION（仮）（ナムコ）
式神の城III（アルファ・システム／タイトー）
鉄拳5 DARK RESURRECTION（ナムコ）
機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー（バンプレスト）
METALSLUG6（SNKプレイモア／セガ）
ほか掲載タイトル多数！

次号4月号は 2006年2月28日（火）発売予定
予価650円（税込）

※内容は変更することがあります

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■魔導ジャーナル投稿 avalon@arcadiamagazine.com
■おしゃれ魔女 猛者and通信投稿 mosa@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「KOFッ子プラネット」 sp_kof@arcadiamagazine.com
■ゲーバロ館 dohjin@arcadiamagazine.com
■その他のコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
4月号（2006年2月28日発売号）への投稿は締め切りました。
5月号（2006年3月30日発売号）への投稿もよろしく！

各コーナーへの投稿締め切り

5月号／2月20日（月）必着
6月号／3月17日（金）必着

編集後記

●アーケーダー・ネオが今号で連載終了。しかし、その命運と、業務用ゲーム基板（以下基板）収集趣味の今後とは無関係だと強調したい。この趣味が与えてくれる根源的感動は、時代を超えて支持されていくものだからだ。移植度が問題になったり、移植されないタイトルがあったりしたとき、読者諸兄の取りうる選択肢の中に、「基板購入」が常にあることを願っている。個人的には、寸分たがわぬ出来の移植版が出ていたとしても、やり込んだゲームの基板は買うようにしている。なぜなら、ゲームセンターで打ち込んだ情熱は、小奇麗なパッケージの中ではなく、薄汚れているかもしれないが、無骨で大きな基板の中にのみ宿ると信じているからだ。もちろん、移植版も買うんだけど。（杉田）

●毎号、編集後記のデカいスペースを使う編集者を交代していく。今月は副編集長の杉田というわけ。さて闘劇予選も開幕。この号が出ているころにはすでに3分の1を消化しているのか。なんとも早いな。（猿渡）

●猛者通はぶっちゃけ前号で変える予定だったけど……原因はみんなの想像通りで正解（苦笑）。ほかのコーナーも手を加えていってるので、No.68～70を見比るとその苦悩っぷりが面白いかも？（でそ）

●『鉄拳5 DARK RESURRECTION』が稼働し、これからムック制作だガンバロ～！ と思っていたら、青天の霹靂『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション（仮）』ガッ！ ゴフゥがんばりますぅ～ぅ～。（マッスル北裏）

●年末年始、朝9時から夜の閉店まで『QoD2』をプレイするという日を何日か送った。我ながら、まだ若さが残っているのかと感心……と思いきや、筋肉痛と財布の劣化が大変なことに（笑）。（八郎潟itakyo）

●『北斗の拳』の闘劇予選を取材。完全新作だけあって、いろいろなゲームのプレイヤーが参加していたのが印象的でした。果たしてどのゲーム出身のプレイヤーが強いのか!? 見どころの一つですね。（河野）

●1月7日から始まった「闘劇'06」の予選にはもう参加してみましたか? 大会に参加をしたことが無い人は、これを機会に参加してみてください! 勝てないから出場しない……なんてのはもったいないですよ～。（&ぅ）

●全国的に稼働が始まった『GCB』。早くも最初のバージョンアップが施され、バランスの向上が図られています。それに『WCCF EC』では、待望の右サイドアタック強化! 財布と相談の日々……。（まこ～る高機動型）

●いよいよ、2月17日から『セガゴルフクラブ』の第二回アルカディアオープンが開催されます。全コースの18番ホールで日本一を決める大会です。18番ホールの王……略して、「18キン」だ!（おじゃ）

●『WCCF』では2カ月連続でインタビューを掲載。そこで「このゲームって人によってプレイの仕方が違うなぁ」とあらためて感じました。どういった操作方法が強いのか、これから探ってみたいと思います。（野口）

●鉄拳ムックの取材で韓国行きました。Ninのホームゲーセンは、お店のおばちゃんが見守る中でみんな家族みたいに仲が良くて、一晩中騒いで鉄拳してでまさにホーム。やっぱ楽しいから強いんだな。（上野）

●ついに闘劇'06の予選がスタート。いくつかのゲーセンに取材で伺わせていただきましたが、どこの店員さんも闘劇に対するテンションが高く、熱い気持ちを分けてもらいました。誌面制作に生かしたいですね。（岸）

●さまざまな状況が重なって、個人的には年末よりもキツい進行に。仕事に限らず最近のゲームにも当てはまるんですが、事前の準備や仕込みが重要ですなぁ。今年はタイトな時間感覚を持って仕事しよ。（花澤）

●『三国志大戦』のバージョンアップで、いくつかのテクニックが使えなくなるのは残念ですが、その分理不尽な状況も少なくなりそう。デッキの幅も広がると思うので、新しい発見が楽しみです。（及川）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 野田 稔
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二（株式会社THINKS NEO）
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 北裏 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司
■編集協力（五十音順） age／赤男／飛鳥／伊勢猫／FAG／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／かねごん／キャベツ／KYO／極限堂／閃屋／GrayZone／来栖／Clover-TAC／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／書記／新丸一／ずるずる／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／垂れ／ちゃっきー／トモノ／ノブ／袴田 直樹／パチ／ハメコ。／福田櫂太郎／男梓／三重県の山本さん／ミスター／ユウ／ラオウ
■デザイン 久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力 藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ 小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光（Studio T）
■イラスト（五十音順） 天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ／saxyun／堤利一郎／ムドウ
■業務部 青木 孝道／割石 芳司
■営業部 後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子
■編集総務 須藤 史紀／高木由美子／山内ユリコ

月刊アルカディア 3月号 [No.070] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.070

第7巻 第3号 通巻第70号 平成18年3月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-03

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

お詫びと訂正

●アルカディア2月号(No.69)の125ページ「GUILTYGEAR XX SLASH」におきまして、ジャンプ移行フレーム表に誤りがありました。5フレームのキャラはポチョムキンとロボカイで、スレイヤーは4フレームとなります。各ガード状態の硬直差のフレーム表の攻撃レベル2で空中直前ガード時は15フレームではなく、正しくは14フレームになります。また、以下の備考が抜けておりました。
※各種空中ガード(フォルトレス)は、硬直が解ける前に着地した場合、硬直時間が表のフレームより4フレーム長くなる。
※各種空中ガード(フォルトレス)は、空中で硬直が解けた場合、直後の1フレームはガード以外の行動が不可能。なお、その1フレーム間は技の入力を受け付けているが、実際に技が出るのは1フレーム後になる。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は68ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア3月号［No.70］アンケート対応番号

1 北斗の拳
2 機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー
3 鉄拳5 DARK RESURRECTION
4 ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション(仮)
5 メタルスラッグ6
6 式神の城Ⅲ
7 クイズマジックアカデミー3
8 闘劇'06予選リポート
9 鋳薔薇(PS2版)
10 アーケードニュースアナライズ
11 アルカディアデータベース
12 日本縦断ゲームセンターマップ
13 読者プレゼント
14 Quest of D Ver.2.0 護符の継承者
15 THE KING OF FIGHTERS XI
16 THE HOUSE OF THE DEAD 4
17 エスプガルーダII
18 SEGA GOLFCLUB Network ProTour Version 2006 NEXT TOURS
19 ベースボールヒーローズ
20 三国志大戦 乱世の群狼(Ver.1.12)
21 マリオカート アーケードグランプリ
22 アンダーディフィート
23 カウンターストライク ネオ
24 ポップンミュージック13 カーニバル
25 GUILTYGEAR XX SLASH
26 サムライスピリッツ 天下一剣客伝
27 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
28 WCCF ヨーロピアンクラブス 2004-2005 Ver.1.1
29 コブラ・ザ・アーケード
30 メルティブラッド アクトカデンツァ
31 ネオジオ バトルコロシアム
32 ロングランゲームズブースター
33 アーケーダー・ネオ特別編
34 beatmaniaIIDX 13 DistorteD
35 ビート・レイジング
36 GuitarFreaksV2
37 DrumManiaV2
38 BEMANIトップランカー決定戦 アーカイブ
39 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
40 超ドラゴンボールZ
41 キン肉マンマッスルグランプリ
42 アイドルマスター
43 プライズワンダーランド
44 メダル攻略道場
45 KOFッ子プラネット特別編 KOF XIイラストコンテスト結果発表
46 GGXX SLASH イラストコンテスト結果発表!
47 アフロ
48 新・愛のゲーパロ館へようこそ
49 設定資料集
50 アーケードゲームライブラリー
51 猛者通信ドス龍
52 VGMラボ
53 ゲームセンターイベントリスト
54 アルカディアクーポン
55 ハイスコア全国集計
56 既刊ムック告知・通販案内
57 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲・次号予告
58 編集後記

Q10.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

月刊アルカディア COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.070
平成18年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第3号 通巻第70号
発行人/浜村弘一 編集人/野田 稔 発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enterbrain
●定価650円 本体619円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-03
4910115470369
00619